Dupla DVD
8 demo + 45 video

teljes játék magyarul:
RPM Tuning

www.pcguru.hu

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2005. No. 13

ismertető

THE MOVIES

Most bebizonyíthatod, hogy jobb vagy, mint Steven Spielberg!

ismertető

KING KONG

Megszületett az év legjobb mozis játéka!

exkluzív bemutató

SPLINTER CELL 4

Első képek és információk négy oldalon!

CIVILIZATION IV
ismertető

NFS MOST WANTED
ismertető

NARNIA KRÓNIKÁI
nyerj mozijegyet!

ára: 1846 Ft
előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Aurora Watching Cold War Earth 2160 Law and Order: Criminal Intent Suffering: Ties that Bind UFO: Aftershock X-Men Legends 2 Zoo Tycoon 2: Endangered Species Videók / Age of Empires 3 Battlefield 2: Special Forces Dark Messiah of Might & Magic Dungeons & Dragons Online The Elder Scrolls 4: Oblivion Gears of War Gun NFS Most Wanted Prince of Persia: The Two Thrones The Movies

NEED FOR SPEED MOST WANTED

XBOX LIVE
XBOX 360
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
ONLINE BROADBAND ONLY
PC CD-ROM SOFTWARE
3+
www.pegi.info

INTERNET KAPCSOLAT szükséges. Az online játékhoz Internet kapcsolat, Hálózati adapter (for Playstation® 2) és Memória kártya (8MB)(for Playstation 2) szükséges - ezek önállóan szerezhetőek be. Az Online ikon a Sony Computer Entertainment America Inc. védjegye. Az online játék nem minden platformon elérhető, részletekért lásd. a termék csomagolást.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA és EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A BMW embléma, végjegy és modell megjelölések a BMW AG tulajdonát képezik, használatuk engedéllyel történik. A Lamborghini, Gallardo, Murciélago védjegyek és minden kapcsolódó embléma a Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Olaszország engedélyével szerepel. A Dodge a DaimlerChrysler Corporation vidjegye. A Dodge Viper SRT10 és megjelenése az Electronic Arts Inc. linenc engedélyével került felhasználásra. © DaimlerChrysler Corporation 2005. A Ford GT és Mustang GT a Ford Motor Company bejegyzett védjegye, használata engedéllyel történik. A McLaren név és embléma a McLaren Group Limited védjegye. A Mitsubishi, Eclipse és Lancer Evolution nevek és emblémák, továbbá megjelenés a MITSUBISHI MOTORS CORPORATION védjegye és/vagy szellemi tulajdona, használatuk engedéllyel történik. Az Xbox, Xbox 360 és az Xbox és Xbox 360 emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk a Microsoft engedélyével történik. A „PlayStation" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A " " a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye. A NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE EMBLÉMA, TOVÁBBÁ A GAME BOY ADVANCE ÉS A NINTENDO DS A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEGYE. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:

Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax. (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

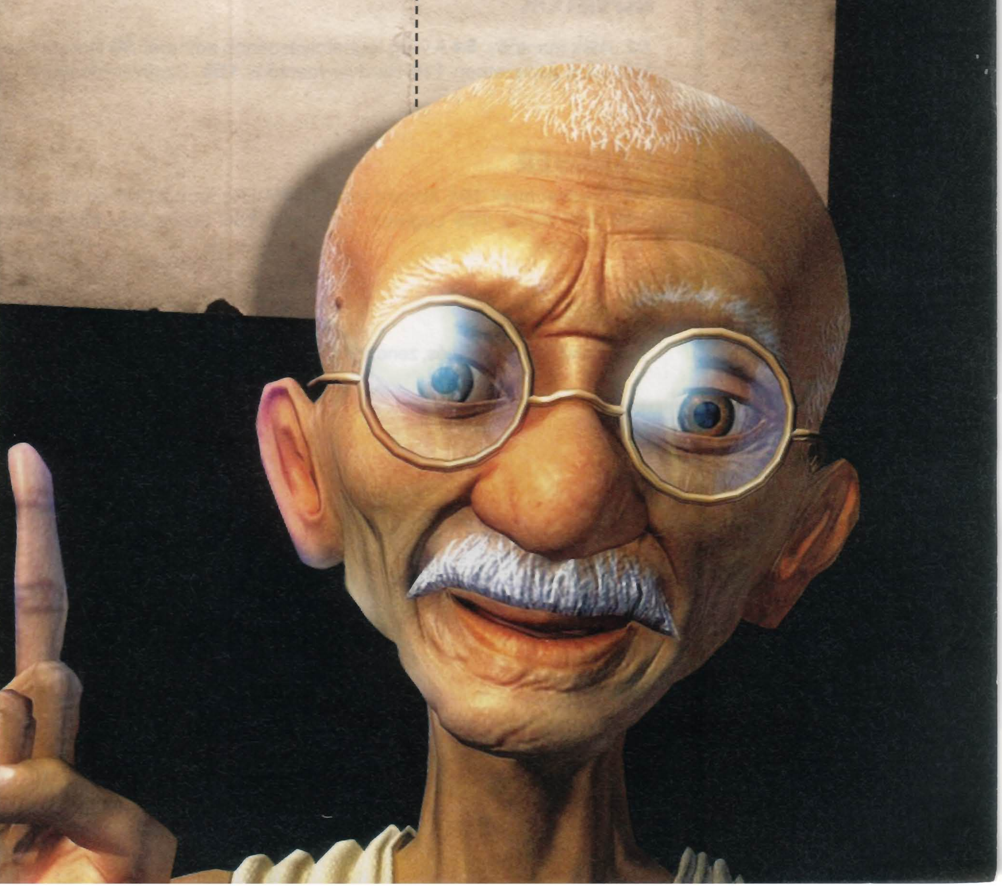
Sziasztok!

E havi intrónkat kezdhetném úgy, hogy inkább azonnal lapozzatok tovább, annyi izgalmas olvasnivaló vár rátok… Pár oldallal arrébb elolvashatjátok a Lionhead legújabb játékának, a The Moviesnak, a legendás Quake-sorozat negyedik részének, Peter Jackson és Michael Ancel közös King Kong-játékának, vagy az új GTA-gyilkosként emlegetett Gunnak a tesztjét. Ezek a játékok mind kategóriájuk legjobbjai, így bátran állíthatom, hogy – játékfelhozatal szempontjából legalábbis biztosan – az év legerősebb PC Gurujával van dolgotok. Hopp, majdnem elfelejtettem, ebben a hónapban lerántjuk a leplet a sorozat legjobb darabjának kikiáltott Need for Speed Most Wantedről is. Az őrült száguldozási vágy úgy látszik nem csak minket, hanem titeket is magával ragadott. Az olvasói levelekben ugyanis rengetegen kértetek teljes játéknak az NFS-hez hasonló „tuningolós autóversenyt", ezért úgy döntöttünk, előrehozzuk a jövő évre tervezett RPM Tuning autós játékot, amiben a készítők tagadhatatlanul az NFS babérjaira törnek. Ha már a teljes játékoknál tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy karácsonyi számunk lemezmellékletén minden idők egyik leghíresebb bérgyilkosával találkozhattok (Hitman), akit januárban az évtized játékaként emlegetett Deus Ex követ majd. Némi késlekedés (a közjegyző volt…!) után sikerült kisorsolni a legutóbbi SMS-es nyereményjátékaink ajándékait is, a nyertesek: WoW akciófigurát nyert: Karácsonyi Dávid budapesti olvasónk, Panzers Phase 2-t nyert Hamar András pátyi és Keligen Petra alberirsai olvasónk. A többi nyertest lapzártáig sajos nem értük el ezért a következő PC GURU-ban visszatérünk rájuk

A GURU LEGYEN VELETEK!

A következő PC Guru december 16-án jelenik meg!

Sasa



66 NFS: MOST WANTED

60 HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE

05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 RPM Tuning 08 DVD-melléklet

20 **BEMUTATÓK**

20 Érkezések - Az elhalasztott játékok 30 Splinter Cell 4 34 World of Warcraft: The Burning Crusade 42 FIFA Roadshow-beszámoló

44 **ISMERTETŐK**

44 King Kong 48 The Movies 54 Quake 4 60 Harry Potter és a Tűz Serlege 64 Serious Sam 66 Need for Speed Most Wanted 70 Sid Meier's Civilization IV 78 GUN 80 Vietcong 2 82 Shattered Union 84 Knights of the Temple 2 86 Warhammer 40K: Winter Assault 88 Rome: Toral War - Barbarian Invasion 90 Rome: Total War - Total Realism

92 **ROVATOK**

92 Játék mentőöv 94 A világ legbefolyásosabb emberei 96 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

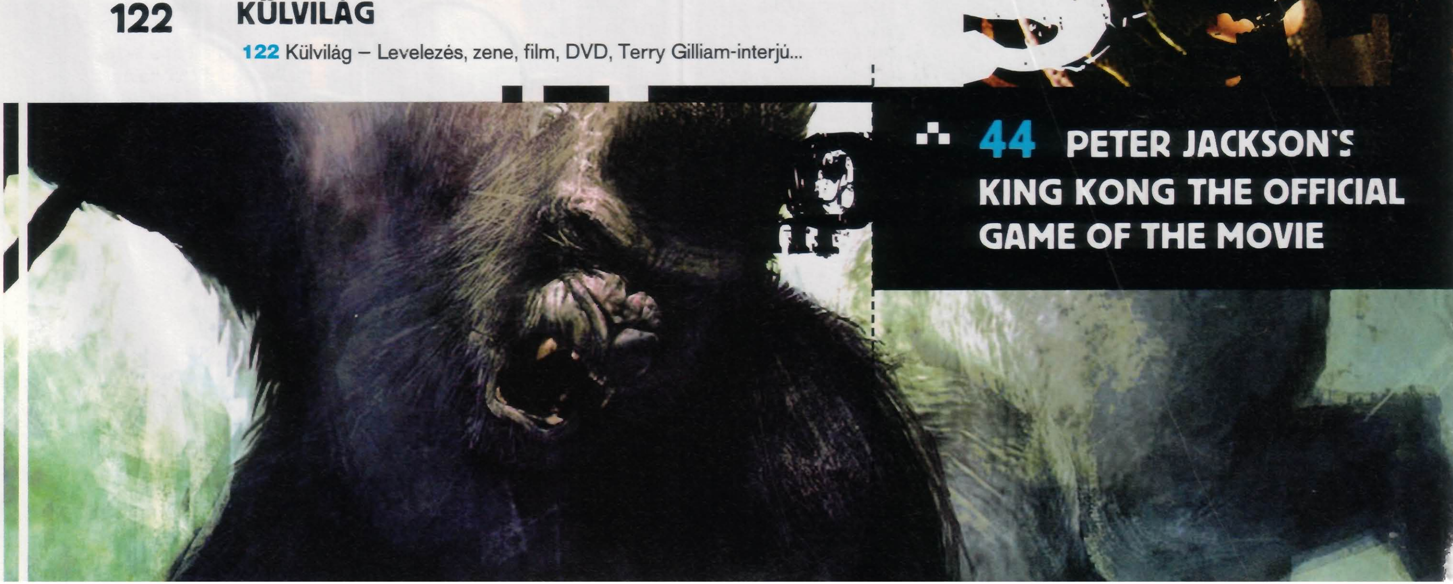
98 **HARDVER**

98 Hardver hírek 101 Zboard teszt 104 Ati Radeon X1000-es kártyák tesztje 106 PSP Rovat 108 Logitech G15 teszt 108 Game Boy Micro teszt 110 Mobiljátékok

122 **KÜLVILÁG**

122 Külvilág – Levelezés, zene, film, DVD, Terry Gilliam-interjú...

44 PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Egy rakás játék megjelenését halasztották el mostanában a jövő évre (egy másik rakást meg már évek óta csúsztatgatnak). A sok „késő" közül melyiket várod a legjobban és miért?

SASA

A szerkesztőségben már többen kiröhögtek, de én akkor is hiszek a Duke Nukem Foreverben! Egyszerűen nem tudom elképzelni, hogy a nagyszerű Duke Nukem 3D folytatás nélkül maradna, mint ahogy azt sem, hogy ennyi év befektetett munka után a 3D Realms valami silány játékkal áll majd elő. A kérdés csak az maradt, hogy a jelenlegi fejlesztők, vagy csak azok unokái fejezik be a Forevert... De mint oly sokszor, most is a remény hal meg utoljára.

HANCU

Két, egyenként vagy két éve csúszó titkos favoritom van: az egyik a Call of Cthulhu, amiért a tavalyi E3 óta Stökivel versenyt lelkesedünk (hogy miért, az kiderül az 26. oldalon található bétatesztből), a másik a német dinoszaurus csoda-RTS, a Paraworld. Igazából egyikről sem hiszem, hogy olyan nagy világbüntető bestsellerré fog válni, de azért igazán megjelenhetnének már, hogy kiderüljön, megérte-e őket kis kedvenceimként dédelgetni évekig...

CHRIS

Ezek a pár hónapos késések cseppet sem zavarnak, hiszen így is bőven lesz mivel játszani az év végén. Kijött jó néhány nagyszerű játék (Civ 4, The Movies, NFS Most Wanted...), amelyek nagyon hosszú időre képesek lekötni engem, nem beszélve a hamarosan debütáló Xbox 360-ról, amire tuti rá fogok kattanni. Ezért hát nem várok semmit különösképpen, kivéve persze a WoW-kiegészítőt, aminek egyelőre még megjelenési dátuma sincs...

GRATH

Legjobban az Obliviont és a Ghost Recon 3-at várom – de egyúttal rendkívül dühös is vagyok a fejlesztőkre. Nem feltétlenül azért mert késik a játék (melyik játék nem késik az EA-cuccokon kívül...), hanem azért, mert csak a megjelenés előtti utolsó pillanatban jelentették be a halasztást, amikor már pont ráhangolódtam, hogy a hideg téli napokon Mexikóvárost mentem meg, éjjelente pedig Cyrodiil városait és labirintusaimat fosztom ki varázslóm tápolgatása közepette....

JOC

Egyik elhalasztott játékot sem várom különösebben; a naptár nézegetése és a centi vagdosása helyett inkább olyan alkotással játszom, ami már itt van. Mostanság egyébként leginkább az új Need for Speednek jut a kitüntető szerep, hogy ráérő időmben szórakoztasson. Aztán mire megunom, addigra nyilván kijön majd valami újabb játék, ami akkor fog érdekelni...

GABEN

A kemény munka mellett nincs időm játékra, ezért nem várok semmilyen megjelenést... de... (és ez most itt tényleg nem a reklám helye), az e havi teljes játékunkkal - úgy is mondhatnám, a magyar NFS-sel - egészen jól kikapcsolódom egy-egy fél órára!

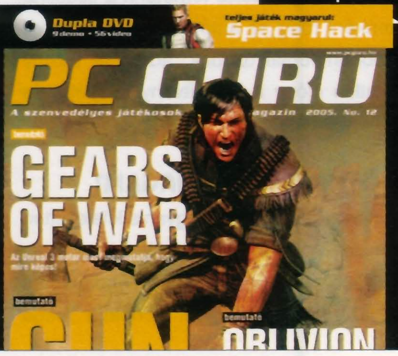
RICCO

Ha van egy kis szerencsém, még megélem a Diablo 3 megjelenését, a többi játék annyira nem izgat. Mostanában elég sokat játszom a WoW-val, annak a kiegészítője még mozgatja a fantáziámat. Természetesen, ha megjelenne egy Star Wars Jedi Knight folytatás, hmm...

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2005. DECEMBER 16-ÁN JELENIK MEG!



Vigyázz! Kész!... Szerel!

RPM TUNING

irta • JuliuS

fejlesztő > babylon software **kiadó >** 576 media **web >** www.rpmtuning-game.de

1999-ben összegyűlt harminc, egykoron a Ubisoftnál, az Infogramesnél, a Microidsnál és a Delphine-nél nevelkedett, akkorra már tapasztalt játékfejlesztő, és Babylon Software névre keresztelt új cégükkel olyan autós játék készítésébe fogtak, ami elsősorban rettentően sokoldalú tuningolási képességeivel tűnt volna ki a tömegből. Nagy szerencsétlenségükre egy gigantikus mamut, konkrétan az Electronic Arts is ekkortájt jutott ugyanerre az elhatározásra a Need for Speed-sorozat következő evolúciós lépcsője kapcsán, így az RPM Tuning gyakorlatilag eltűnt az Underground árnyékában. Mi azonban most előrántjuk a remek kis programot a sötétségből!

Nagyjából 2004 nyarán, félúton a két Underground epizód között jelent meg az RPM Tuning PS2-es változata. Bár egyáltalán nem volt rossz, rengetegen inkább vártak az Underground 2-re; ám a „műértő közönség", vagyis a megszállott tuningolók felfedezték benne a kincset, és mai napig szeretettel gondolnak rá. Idén aztán kijött a PC-s változat is, hogy végül a játék ebben a hónapban lapunk lemezmellékletén érje el karrierje tetőpontját (hehe).

Bár az Undergroundot emlegettem én is, az RPM lényegében nem igazán hasonlítható egyetlen más, a piacon lévő versenyzős játékhoz sem. Míg azokban a valóságtól elrugaszkodó, nyaktörő száguldással törhetünk a csúcsra, és esetenként még az autó törésével sem kell különösebben foglalkoznunk, addig itt bizony tagadhatatlan előny a jogosítvány megléte, és némi valós vezetési gyakorlat.

HOL KÖTHETNÉM BE MAGAM?

Az RPM-ben található autók ugyanis kifejezetten valósághűen viselkednek (bár a fékek szerintem igen gyengén fognak), így egy esetleges hiba a verseny azonnali elvesztését vonhatja maga után. Szó sincs a konkurensekben előforduló „bevárásról", amikor ellenfeleink a látóhatáron kicsivel túl várakoznak, hogy utolérhessük őket, újabb izgalmas előzésekre adva ezzel lehetőséget. Itt, ha rosszul veszünk be egy kanyart, netalán túlzottan kipörgetjük a gumikat, vagy pusztán elfékezve magunkat vastag fekete csíkot hagyunk az aszfalton, búcsút mondhatunk a győzelemnek. Persze lehet látványosan, kockáztatva vezetni, rendőrkanyarokkal, csúsztatásokkal haladni a pályán, de mindig mérlegelni kell, hogy az így nyert apró előnyt nem bukjuk-e majd el a megviselt, és idő előtt elkopott gumik következtében. Erre pedig csak egy megoldás van: gyakorolni, gyakorolni és gyakorolni – pont mint a való életben. Majd elfelejtettem: a realitás korlátai közé szorított autóterelgetést szintén autentikus törésmodell egészíti ki.

Sajnos a forgalomban részt vevő többi járműről már ugyanez nem mondható el, rajtuk ugyanis az esetleges ütközések, frontális karambolok után sem fogunk látni egyetlen karcolást sem. Így talán érhető is, miért jönnek nekünk olyan bátran, kikerülést és lassítást nem ismerve... Talán még fájóbb pont, hogy a rendőrök a napokban feltehetőleg a város környéki gazdák tüntetésének biztosítására vonulhattak el, mindenesetre egy árva közeget sem fogunk látni (a játékokban hogy tudnak hiányozni, igaz?)

IRÁNY L.A.!

A játék komplett, fordulatos történettel rendelkezik, amelyet küldetések, és a közöttük lévő mozik formájában mesél el. Irány hát a nyugati part, azon belül is Los Angeles városa, ahol az elkövetkező néhány hónapban autónkat és karrierünket fogjuk építeni. A város valós helyszínek segítségével úgy-ahogy lemodellezett, teljes területe – 100 négyzetkilométer – szabadon bejár-

ható. A járművek eddig talán még soha nem látott módon berhelhetők, hogy hétféle futamon tehessük próbára ideálisnak gondolt beállításaink és nitró-gyorsítónk erejét.

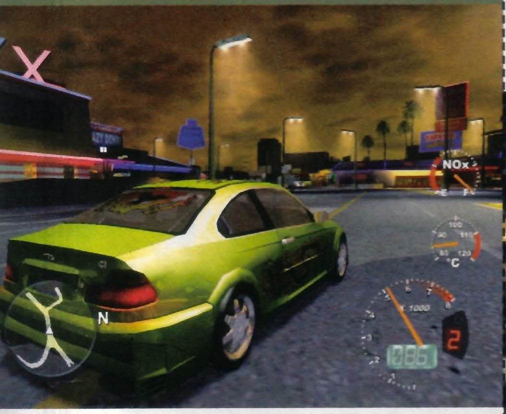
A versenyek alatt lényegében két dologra kell figyelnünk: az útra – micsoda éleslátás! –, hogy kihasználhassuk az esetleges rövidítéseket és elkerüljük a koccanásokat, valamint a nitró megfelelő adagolására. Attól függően, mekkora teljesítményű készletet szereltünk bele, fog függeni a vele elérhető végsebesség, míg a tartály mérete a használható idő hosszát határozza meg. Lényeges azonban, hogy a hőmérsékletre is figyeljünk, mivel hiába lötyög még a matéria fele a nitrótartályunkban, ha a túlhevülés miatt lekapcsol az elektronika.

HA NEM MEGY...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!



KARRIERÉPÍTÉS

Mint azt mondtam, a játék történettel rendelkezik, ugyanakkor bármikor megszakíthatjuk kalandozásunkat egy szimpla kis városi autókázás kedvéért. Ez a kezdetben igen hasznos helyismeret megszerzésén túl azért is fontos, mert ilyenkor lehetőségünk adódik hírnévpontok gyűjtésére. Már egy-egy kézifékes fordulót is díjaz a program, ám a nagy pontokhoz bizony kockáztatnunk kell. A kiindulási helyünkhöz közel található rámpáról a parkolóházba szökkenve például rögtön 1000 pont felett zsákmányolhatunk, ráadásul ha nitrós rásegítéssel a felső szintre ugrunk, duplázásra is módunk nyílik. Persze a hírnevünket az is jelentősen befolyásolja, milyen verda van alattunk. Már egy kellően impresszív alapmodell is elégedett csettintésekre készteti a pórnépet, de a megszámlálhatatlan optikai kiegészítő (dísztárcsa, krómelemek, festések és matricák) és a megnövelt motorteljesítmény is befolyásolja megítélésünket.

KÉT TIZED FOKKAL FELJEBB

Egy építgetős-fejlesztgetős játék esetében a siker szempontjából talán a legfontosabb a tengernyi különféle változtatás, módosítás megfelelő visszajelzése a játékos számára, tehát hogy ténylegesen érezzük a kezünk nyomán jelentkező pozitív vagy negatív hatásokat. Éppen ez adja az RPM nagyszerűségét: a megszámlálhatatlan változó állítgatása valóban érzékelhető, nyomon követhető változást okoz, egy-egy jó beállítás az időeredményekben is mérhető értékeket produkál. Autószerelő vénával megáldott olvasóink elégedetten nyugtázhatják a jól beállított elemek okozta sebességnövekedést, a fékek megfelelő beállításával nyert plusz métereket, a váltó áttételeinek optimális beállítása nyomán fokozódó gyorsulást, míg az optikai tuningban otthon lévők, a szélcsatornák megszállotjai egy kellő szögben megdöntött terelőszárny nyomán nyerhető ezredmásodperceknek örülhetnek.

Döbbenetes számokkal bír a játék: a különféle vizuális és aerodinamikai változtatásokkal közel 1,4 millió (!), míg a motorikus beállításokkal több mint 200 ezer lehetőséget zongorázhatunk végig egyetlen járművön (például a csak lengéscsilllapítás beállításához a következő menüsoron juthatunk el: pótalkatrészek, mechanikus, alváz, felfüggesztések, rugózás). Még a motorolajban kevesebbszer fürdőzők is ráéreznek majd a játék finomhangolhatóságának mértékére, és az ennek nyomán átérezhető vezetési élmény sokszínűségére.

OPTIKAI TUNING

Grafikáját tekintve kellemes, erős konzolos jegyeket felmutató alkotással van dolgunk, míg zene tekintetében én a kikapcsolást, vagy minimum lehalkítást javaslom... A végére hagytam a meglepetést, miszerint a játék teljes magyarításon átesett változat, azaz minden egyes alkatrész leírását, minden menüpontot és minden párbeszédet feliratozva olvashatunk. Irány a garázs!

DVD TARTALOM

Kizárt dolognak tarjuk, hogy ebben a hónapban unatkozni fogtok, de azért igyekeztünk olyan melléklettel kedveskedni nektek, amit két „pre-karácsonyi" bejgli közé még be tudtok zsúfolni. Rovatszerkesztőink alaposan kitettek magukért, hogy kedvenc játékaitokról híreket hozzanak számotokra, mi pedig színültig töltöttük lemezünket jobbnál jobb mozi- és játékelőzetesekkel, no és persze hagyományos játékdemókkal.

EARTH 2160

Az Earth széria legújabb képviselője egy-két hónapja került a boltok polcaira, és szerencsére – noha klasszikus alkotásról nem beszélhetünk – ez a sorozat magasan legjobb darabja. Az elpusztult Földről elmenekült túlélők most a Marson próbálnak meg új életet kezdeni, de természetesen a háborúk itt is folytatódnak. A hagyományos RTS elemek remekül működnek a játékban, a moduláris építkezés pedig egyenesen nagyszerű ötlet! A demóban a három játszható oldal közül két fél kampányaiba próbálhatunk bele, egy-egy pályán.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Szóköz – Ugrás az utolsó eseményhez
Caps Lock – FPP mód bekapcsolása
Q – PIP mód bekapcsolása
/ – Összes látható egység kiválasztása
Control+1-9 – Csoportok létrehozása / kijelölése

X-MEN LEGENDS 2 RISE OF APOCALYPSE

Mint a játék címe is mutatja, a program főszereplői a képregényekből és filmekből ismert szuperhősök, az X-Menek. A folytatás új alaphangot üt meg: a jó és a rossz mutánsok összefognak, hogy legyőzzék a még rosszabbat, aki ezúttal a hangzatos Apokalipszis névre hallgat. A körülbelül a Freedom Force alapjaira épített játék látványos és hangulatos, pár hibájától eltekintve remek szórakozást kínál kipróbálóinak.

W, A, S, D – Szereplők irányítása
Szóköz – Ugrás / Xtreme
Enter – Képesség használata
1-9 – Képességek kiválasztása
O / P – Energia / Életerő cella használata
C – Társak magunkhoz hívása

ZOO TYCOON 2 ENDANGERED SPECIES

irta · Chris

Önállóan is futó kiegészítő lemezként került a boltokba nemrégiben a Microsoft legújabb állatkertépítős szimulációja, amelyben a mi feladatunk felvirágoztatni, vagy alapjairól felépíteni álmaink szafariparkját. Az új részben lehetőségünk nyílik ritkább állatfajok befogadására is, többek közt orangutánokat, farkasokat és komodói sárkánygyíkokat is vásárolhatunk – virtuális látogatóink legnagyobb örömére.

W, A, S, D – Kamera mozgatása
+ / - – Kamera nagyítás be / ki
TAB – Térkép
G – Látogató nézet
Control+C – Építés mód
Control+M – Állatok rendszerezése
Control+T – Tájszerkesztés
Control+H – Személyzet

SHAREWARE JÁTÉKOK

Off Road Arena – Az e havi kedvenc egy ritkán látott stílust, a 3D-s autóversenyt képviseli a shareware felhozatalban. A program a sárdagasztó off road futamokat hozza el nekünk, mégpedig elég egyedi módon. Adva van egy

szimpla arcade és egy bajnokság mód, ahol 8 pályán 9 gépcsodával száguldozhatunk, de a multiplayerről sem kell lemondanunk. Az irányítása kellemes, senkinek nem fog gondot okozni, a kocsik pedig különböző módon reagálnak az utakon, így ki kell tapasztalni, melyik illik leginkább a kezünk alá.

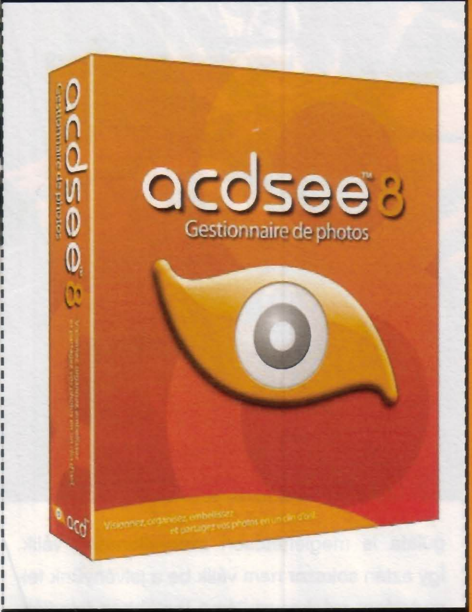
Deep Sea Tycoon 2 / Astral Masters / Chainz 2 / Krakout 2 / Pacmania 3 / Poker Superstars / Professor Fizzwizzle / Snowy Fish Frenzy / Star Defender 2 / Tip Top Deluxe

JAVÍTÁSOK

Rome: Total War v1.03 – A történelmi stratégiai játékok kedvelői minden bizonnyal örömmel fogadják a hírt, hogy megérkezett a legújabb javítás a Rome: Total War című ultrasikeres játékhoz, melynek segítségével jó néhány erőegyensúlyt elősegítő dolgot módosítanak a programon. Mindemellett fanatikus játékosainknak külön felhívnánk figyelmét a mellékletünkön található Total Realism című ingyenes kiegészítőre is, melyről tesztjeink közt olvashattok részletesebben.

TURKÁLÓ

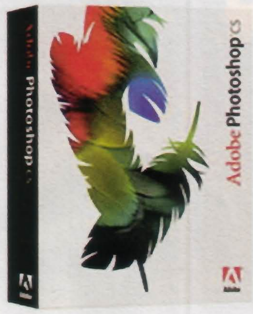
A karácsony közeledtével nemcsak a játékszoftverekre érdemes odafigyelni. Kedvenc felhasználói programjaink közül rengeteg gazdagodott új verziókkal, melyek kipróbálható ingyenes változatai ismét megtalálhatók Turkáló könyvtárunkban. Norton Antivirus 2006, Nero 7, ACDSee 8, Winzip 10.0, Tune Up Utilities 2006, és még számtalan új program várja a telepítést. Ne szalasszátok el az alkalmat, hogy kipróbáljátok őket!



ROVATOK A DVD-N

Magyarítások – Magyarítások című rovatunkba ezúttal is remek fordítások érkeztek, melyekre ismét szeretnénk felhívni figyelmeteket. Többek között a GTA San Andreas, a Spellforce és a Day of Defeat házilag barkácsolt honosításai várnak benneteket, melyeknek szakszerű kicsomagolása után kedvenc játékaink anyanyelvünkön fognak kommunikálni velünk.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft



Játékdemók: Aurora Watching / Cold War / Earth 2160 / Law and Order: Criminal Intent / Suffering: Ties that Bind / UFO: Aftershock / X-Men Legends 2 / Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Animációk: 80 Days / Agatha Christie's: And There Were None / Age of Empires 3 / Battlefield 2: Special Forces / Dark Messiah of Might & Magic / Dungeons & Dragons Online / Elder's Scroll: Oblivion / Gears of War / Gun / NFL Headcoach / NFS Most Wanted / Pac-Man World Rally / Paraworld / Prince of Persia: the Two Thrones / Soul of the Ultimate Nation / Star Wars: Empires at War / Star Wars Battlefront 2 / Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan / The Movies / TOCA Race Driver 3 / Vietcong 2 / World of Warcraft: The Burning Crusade

Javítások: Age of Empires 3 v1.01 / Black and White 2 v1.1 / Blitzkrieg 2 v1.21 / Brothers in Arms: Earned in Blood v1.02 / Earth 2160 v1.37 / Fahrenheit v1.1 / F.E.A.R. v1.02 / Marine Park Empire v1.2 / rFactor v1.040.0 / Rome: Total War v1.03 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.05 / Starship Troopers v3.2.77 / Stronghold 2 v1.3.1 / The Sims 2: Nightlife v1.2.0.377 / The Sims 2: University v1.1.0.284 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v1.8

Mozielőzetesek magyar felirattal: Derailed / Freedomland / Fun with Dick and Jane / Harry Potter and the Goblet of Fire / Ice Age 2 / Jarhead / King Kong / Running Scared / Saw 2 / Slither

Shareware játékok: Off Road Arena / Aquatic of Sherwood / Beetle Bomp / Bistro Stars / Bricks of Atlantis / Fortune Tiles Gold / Kasparov Chessmate / Totem Treasure / Trijinx / Wild West Ransom

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Need for Speed Most Wanted (11db) / Quake 4 (3db) / Serious Sam 2 (4db) / Star Wars Battlefront 2 (3db) / The Movies (15db) / WoW: The Burning Crusade

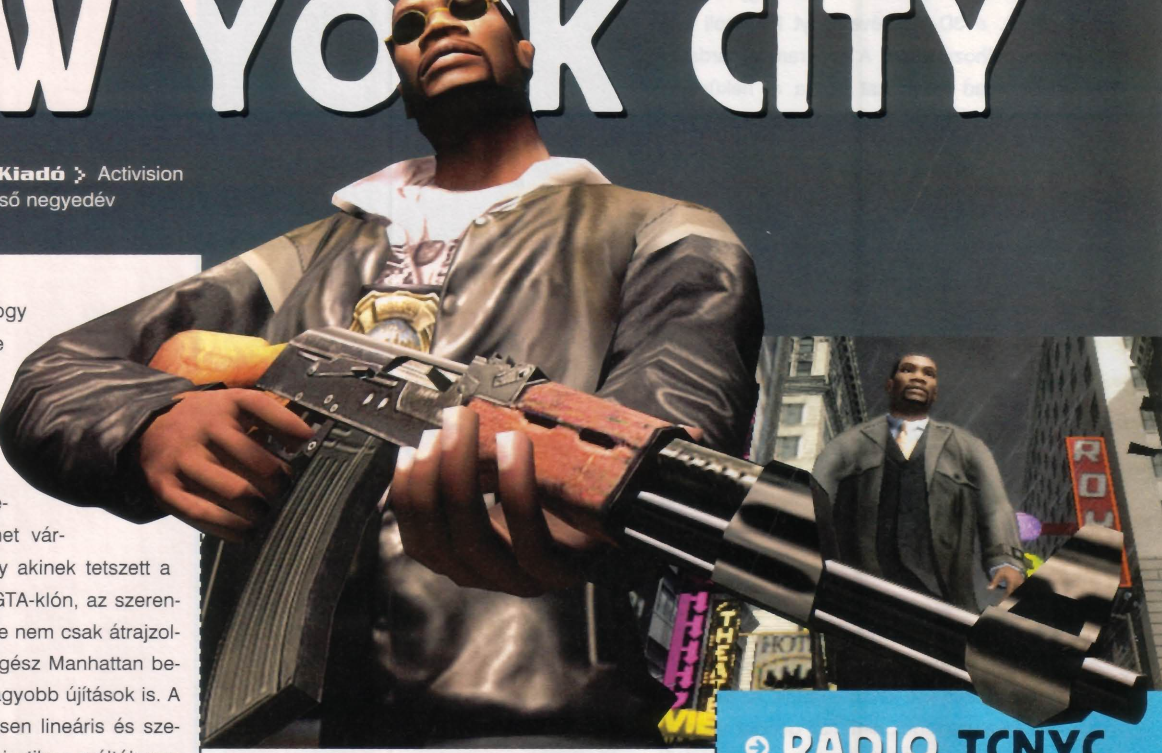
Extrák: Morrowind végigjátszás 8 perc alatt (animáció) / FIFA 4v4 kupa rendezvény összefoglaló / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Ingyenes kiegészítések játékokhoz (modok): Ballistic Weapons 1.10 (UT 2004) / Rome Total War Realism Mod 6.0 / S.S.F. Realism Mod 2.0 (SWAT 4) / Tactical War (Battlefield 2)

Képek a kukkolóban: Agatha Christie's: And There Were None / Battlefield 2: Special Forces / Dreamlords / Elveon / Empire Earth 2: The Art of Supremacy / Hegemony - Philip of Macedon / LoTR - The Battle for Middle-Earth 2 / LoTR Online - Shadows of Angmar / Mage Knight - Apocalypse / Pacific Storm / Pirates of the Burning Sea / Putt Nutz / Scooter Pro / Shopping Centre Tycoon / Sins of a Solar Empire / Ski Racing 2006 / Stoked Rider featuring Tommy Brunner / Sword of the Stars / They Hunger - Lost Souls / Vanguard - Saga of Heroes / Warfare / Warhammer - Mark of Chaos / X3 - Reunion

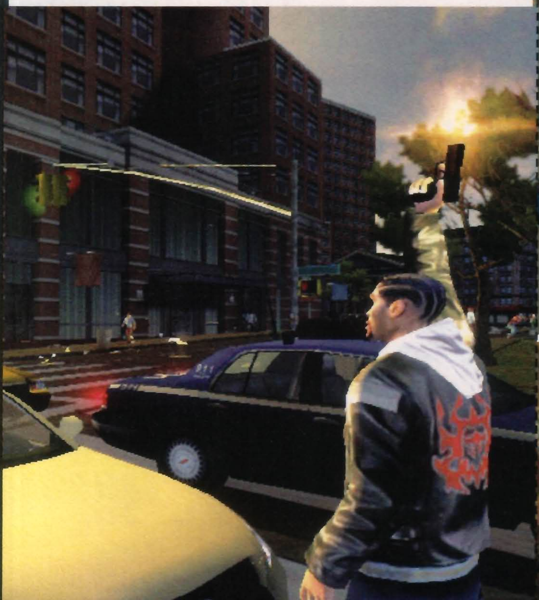
Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.11.04) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero 7.0.1.2 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.11 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.10 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

TRUE CRIME NEW YORK CITY

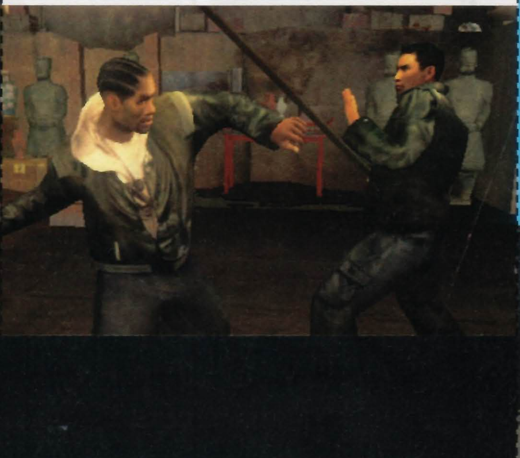


Fejlesztő > Luxoflux **Kiadó** > Activision
Megjelenés > 2006. első negyedév

Már sokáig úgy tűnt, hogy a második True Crime csak konzolon jelenik meg, nemrég kiderült, hogy kicsit később PC-re is jön. Új város, új sztori, de döbbenetesen hasonló játékmenet várható a második résztől, így akinek tetszett a Los Angelesben játszódó GTA-klón, az szerencsés helyzetben van. Persze nem csak átrajzolták a várost – egyébként egész Manhattan bejárható –, vannak kisebb-nagyobb újítások is. A központi sztori ezúttal teljesen lineáris és szerencsére mentes minden misztikus száltól; egy Marcus Reed nevű civilruhás rendőrt fogunk irányítani, akinek a legnagyobb problémája a kedves papa, aki egy nagymenő gengszter. Érdemes lesz a milliónyi bűneset egy részét megoldani a városban, mert ha ezeket elhanyagoljuk, Manhattan teljesen lepusztul, ami nem csak a betört ablakok, kiégett kocsik, összegraffitizett falak formájában jelenik meg, de a köznép hangulata is meglehetősen zsaruellenessé válik. Így aztán sokszor nem válik be a jelvényünk felmutatása: máskor ezután a legtöbben feladják, de ilyenkor megkettőzött erővel támadnak ránk.



New Yorkban nem a madárinfluenza, hanem az ólommérgezés a szárnyasok pusztulásának fő oka



RADIO TCNYC

Az Activision követi a Rockstart, és rengeteg zenét – 80 számot – licenceltek a következő True Crime-hoz. Igaz, ezeket nem rendezték különféle stílusú rádióállomásokba, de a változatosságra és a keménységre várhatóan most sem lesz panasz (bár pop és techno – szerencsére – nem lesz). Listánkon a TCNYC soundtrack legismertebb számai találhatók, amelyeket két vadonatúj Redman-szám egészít ki.

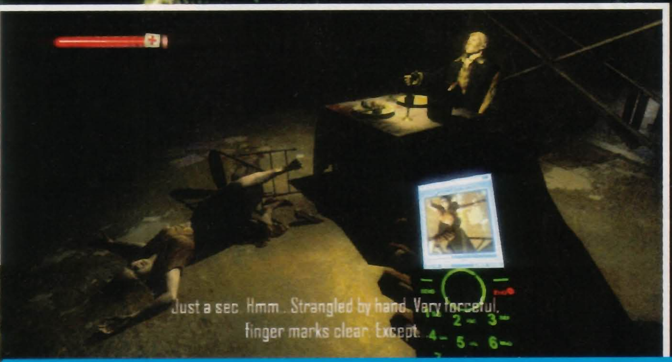
Agnostic Front - "Police State"
Biohazard - "Shades of Grey"
Blondie - "Hangin by the Telephone"
Blue Oyster Cult - "Don't Fear the Reaper"
Bob Dylan - "Knockin' On Heaven's Door"
Danzig - "Mother"
DMX - "Where The Hood At"
Helmet - "Unsung"
Iggy & The Stooges - "Search and Destroy"
Madball - "Pride"
Misfits - "Last Caress"
Public Enemy - "Bring The Noise"
Run D.M.C. - "Sucker MC's"
Sick of It All - "Potential For A Fall"
Sonic Youth - "Kool Thing"
The Ramones - "Beat on The Brat"
White Zombie - "Thunder Kiss 65"
Wu-Tang Clan - "Protect Ya Neck"

CONDEMNED

Fejlesztő > Monolith **Kiadó** > Sega **Megjelenés** > 2006. második negyedév

a míg a Monolith egyik fele a remekül sikerült FEAR-t rakta össze, addig a másik részük a jóval lassabb, de még félelmetesebb Condemneden dolgozik. Xbox 360-on még idén megjelenik a program, a PC-s verzióra kicsit tovább kell várni. A Condemned szintén FPS lesz, de itt nem a lövöldözésen – netán az időlassításon – lesz a hangsúly, hanem a nyomozáson, illetve a brutális közelharcokon. A játék elején még az FBI kötelékében dolgozunk egy sorozatgyilkos kézre kerítésén, de néhány manőver után már mi vagyunk a gyanúsított. Egy barátunkon keresztül továbbra is hozzáférünk minden FBI-os nyomozati segítséghez, különböző érzékelőkkel ujjlenyomatokat azonosíthatunk, folyadékmintákat elemezhetünk, szabad szemmel láthatatlan nyomokat követhetünk. Ha összetalálkozunk egy agresszív alakkal – és mivel éppen egy új drog őrjíti meg az embereket, erre sűrűn sor kerül – a környezetből begyűjtött fegyverekkel tehetünk rendet; a kedvencünk már most az óriási szöggel átszúrt deszka.

Életvidám helyszíneket járhatunk majd be



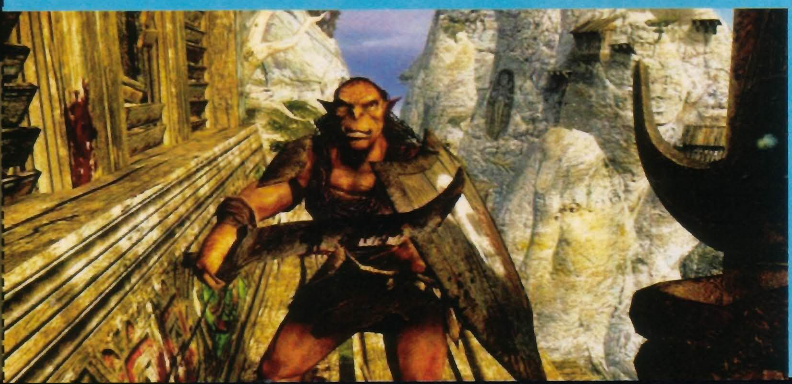
KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Bono, a U2 énekese felcsapott játékfejlesztőnek! Ez persze durva túlzás, de hát ez csak megengedhető egy bulvárrovatban, nem? Arról van szó, hogy Bono, John Ricitello (az EA exvezérigazgatója) és még öt pajtásuk által alapított kétmilliárd dollárral gazdálkodó Elevations nevű befektetési társaság első két célpontja a Bioware és a Pandemic voltak. Gyorsan belefektettek a két cégbe 300 millió dollárt, így azok jó ideig biztos, hogy függetlenként dolgozhatnak tovább. Az Elevations következő "áldozata" várhatóan a Lionhead lesz.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Fejlesztő > Arcane **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. második fele

a Source engine körüli kavarásoknak hála a Valve a vártnál sokkal kevesebb fejlesztőnek tudta eladni a motort, nem maradtak kuncsaftok nélkül. Az Arx Fatalissal bemutatkozó apró stúdió, az Arcane az első, amely előrukkolt az első, Source-ot használó játékkal. Mint az a címből is látszik, a jól ismert Might & Magic-univerzumban járunk, méghozzá egy belső nézetet használó akciójáték keretei között. Egy Sareth nevű fiatal srácot irányítva kell lecsapnunk a címben is említett sötét messiást, méghozzá 12 hatalmasnak ígért pályát leküzdve. Hősünkkel három irányba fejlődhetünk: vagy kardokat és bárdokat használó harcosként, vagy varázslatokkal operáló mágusként, vagy lopakodva, tőrökkel (orv)gyilkolászva haladhatunk előre. Folyamatosan szerezhetünk újabb kombókat, varázslatokat és kés-technikákat, ráadásul feltápolt karakterünket továbbvihetjük a multiplayer küzdelmekbe is, ahol legfeljebb 31 másik hős ellen szállhatunk harcba.



HELLGATE: LONDON

Fejlesztő > Flagship **Kiadó** > Namco **Megjelenés** > Majd ha kész lesz...

Kíváncsian várjuk, hogy lesz-e itt is titkos tehénkirály-pálya

Noha az elmúlt években legalább három fejlesztőcsapatnyi ember hagyta ott őket, a Blizzard sikeresebb, mint valaha. A függetlenedő fejlesztők közül elsőként a Bill Roper (a Diablók egyik megalkotója) által összeállított Flagship mutatta meg, mivel akarják bizonyítani, hogy egykori cégüktől függetlenül is tudnak sikereket elérni. Mint arról korábban már beszámoltunk, a Hellgate lényegében egy FPS-nézetű Diablo lesz, ahol az angol fővárost elözönlő démonok és élőhalottak ellen vehetjük fel a küzdelmet. A főellenfelek fészkét leszámítva teljesen véletlenszerű pályák, milliónyi zsákmányolható tárgy, szintlépéskor kapott képességpontok, kooperatív online játék - minden meglesz itt is, ami miatt hónapokig, évekig voltunk Diablo-addiktok.

A Flagship nemrég jelentette be, hogy nagyjából elkészültek az első kaszt, a templomos lovag megalkotásával, és most kezdenek bele a többi kidolgozásába. Az előzmények ismeretében talán nem meglepő, hogy a lovag speciális képességei az aurák lesznek, melyekkel vagy magát, vagy csapattársait tudja erősíteni, esetleg az ellenfeleket gyengíteni. Természetesen hordhatja a legvastagabb páncélokat is, valamint két fegyvert foghat egyszerre a kezeiben. Ezek kiválasztása már rögtön taktikai döntés is, mert lehet, hogy egyik pillanatban még a két magmavető a leghasznosabb, később viszont pórul járhatunk, ha nincs nálunk egy méretes penge. Egyébként fegyverekben abszolút nem lesz hiány, mintegy száz alaptípusukra specializálódhatunk, ezeket pedig apró kiegészítőktől ősi ereklyékig mindennel feldíszíthetjük.

CAESAR IV

Fejlesztő > Tilted Mill **Kiadó** > Vivendi Universal
Megjelenés > 2006. második fele

A szebb napokat is látott Caesar-sorozat következő részének első felét egy Rómától messze levő provincia, és különösen a központi város felvirágoztatásával fogjuk tölteni. Eleinte még vályogházakra is alig futja, de ahogy egyre több embert csábítunk a városba, egyre jobban alakítjuk ki a gazdaságot, egyre több szolgáltatást nyújtunk lakosainknak, úgy tárul ki előttünk a lehetőségek teljes skálája. Ha sikerült első otthonunkat világvárossá alakítani, a császár más, különböző problémákkal küzdő területekre irányít át minket. Mehetünk többek között Egyiptomba, Szicíliába, Britanniába, vagy éppen Júdeába, hogy leküzdjük a helyi gondokat – remélhetőleg utóbbi helyen találkozhatunk a Népe Fronttal, a Nemzeti Fronttal és a Felszabadítási Fronttal is.

A száznál is több felhúzható épület elvárható a sorozattól, ám a 32 nyersanyag egyelőre kicsit soknak tűnik. A grafika szépen alakul, és azt is ki kell hangsúlyoznunk, hogy végre lehet átlós utakat is építeni – nem feltétlenül értem, hogy miért kell ehhez a 2006-os technológia, de mindenesetre jó dolog, hogy végre eljutott ide a Caesar-sorozat!

Bár a képen nem látszik, de az új részben már lesznek átlós utak

EMPIRE EARTH 2
THE ART OF SUPREMACY

Fejlesztő > Mad Doc **Kiadó >** Vivendi Universal **Megjelenés >** 2006. elso negyedév

Nem sokat töprenghettek az Art of Supremacy designerei, amikor azon kezdtek el spekulálni, mivel is kápráztassák el a kedves leendő vevőket. „Adjunk nekik pár új egységet, pályát és multiplayer játékmódot, majd csomagoljuk be szépen!", javasolta a legravaszabb, a többiek pedig hallgattak rá. Így aztán kapunk tíz új egységet – a zulu törzsi harcostól a sci-fi lopakodó bombázóig –, három új kampányt, melyből egyelőre a napóleonosat és a ramszeszeset fedték fel (várhatóan a harmadikban fognak szerepelni a bombázók). Lesz két új multiplayer mód is, az egyiknek a lényege, hogy felbonthatatlan szövetségeket lehet kötni benne, a másikban pedig több pályán keresztül kell küzdeni.

SHADOW OF ATEN

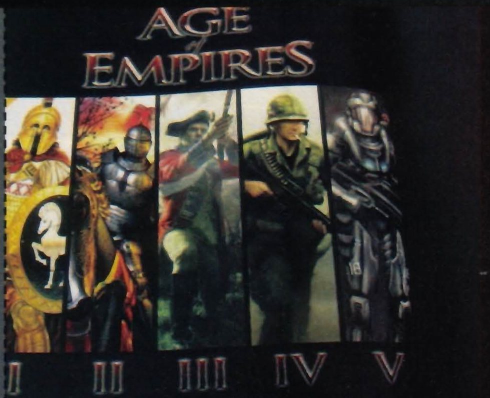
Fejl. > Silicon Garage Arts **Kiadó >** Még nincs **Megjelenés >** 2007 negyedik negyedév

Mit csinál az apró spanyol fejlesztőcsapat, ha nem tudja megszerezni az Indiana Jones jogait a LucasArtstól? Vagy megsértődnek, összepakolnak és elmennek kertésznek, vagy megalkotják saját, jóvágású kalandorukat. A SGA az utóbbi mellett döntött, terveik lenyűgözők, ám a végeredményre még két évet várnunk kell. Hősunk Allan Scott, aki a '30-as évek Egyiptomában kutat egy barátjának gyilkosai után. Később előtűnik egy ősi szekta, amely Aten istent imádja, bejárjuk a Királyok Völgyét és feldúljuk Kairó sikatorait – a fejlesztők 50 órás játékidőt ígérnek. A játékban igen fontos lesz az akció, néha ugyan lövöldözni is lehet, de sokkal gyakrabban kell verekednünk, ehhez pedig szinte minden tereptárgyat felhasználhatunk. A grafika még akkor se lenne nagy szám, ha holnap jelenne meg a játék, reméljük a következő években erre is rágyúrnak a fiúk.

A grafikusok valószínűleg szörnyethaltak, amikor meglátták a Gears of War képeit...

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az Age of Empires 3 gyűjtői változata mellé adott művészeti album utolsó oldalán érdekes képösszeállítás fogadja a szemlélődőt. A mellékelt fotón is látható, hogy az Ensemble jó esélylyel egyszerre dolgozgat a sorozat következő két részén. Azt is láthatjuk, hogy a negyedik rész a mai korszakban fog játszódni, az **Age of Empires 5** pedig egyenesen sci-fi lesz. Ez persze nem hivatalos bejelentés, de információforrásként ennél jobbat nem is találhatnánk.



95%

A www.wowguru.com weboldal a BlizzCon előtt feltárta, hogy kémei jelentése szerint mit is fog bemutatni a Blizzard. Egy csomó mindent eltaláltak a WoW-kiegészítőből, rengeteg más azonban nem jött be nekik. A legérdekesebb azonban az volt, hogy a régóta készülő **Diablo 3** egy online szerepjáték lesz, méghozzá azzal a koncepcióval, hogy a Menny végső támadást indít a Pokol ellen. Az alapsztori kellőképpen ígéretes ahhoz, hogy egy Blizzard-játék alapjáunk szolgáljon, azt azonban nem hisszük, hogy a Blizzard magának és a World of Warcraftnak készítene rivalist egy újabb online RPG-vel...

25%

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Fejlesztő > Neversoft **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Úgy látszik, nem én voltam az egyetlen, akinek nem teljesen jött be a legutóbbi pár Tony Hawk-rész, a rongálásra, ökörködésre és csak utolsósorban deszkázásra épülő két Underground. Az American Wasteland jó ízléssel visszatér a korábbi részekhez: itt 99%-ban gördeszkázni fogunk (alig kell gyalogolni, nincsenek debil járművek, viszont néha BMX-re kell pattanni). A Neversoft ugyan azt hirdeti a játék legfőbb újdonságaként, hogy ezúttal nincsenek külön pályák, hanem megkapjuk egész Los Angelest, ahol feladatainkat tetszőleges sorrendben oldhatjuk meg (egy deszkás park kipofozásához kell különféle cuccokat megszereznünk), de ironikus módon ez még sincs így. Ugyan tényleg nincs töltögetés a játékban, viszont az egyes városrészek között zárt csöveken – például a metró vonalán vagy egy csatornán át – keresztül közlekedhetünk, amíg itt szórakozunk, addig töltődik be a következő helyszín.

Igen, a látszat ellenére az American Wasteland még mindig egy gördeszkás játék

top 10

Anglia 05.10.30-05.11.05

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Pedig az idén az EA manager-játéka sikerült jobban...
PC GURU 05.12 82%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Csak titokban jegyzem meg: szerintem a CoD 2 nem érdemel 90-et...
PC GURU 05.13 90%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Chris-szel multizunk; egy hete tart és még csak ie. 100-ban járunk
PC GURU 05.13 94%

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
A kritikusok fanyalognak, a vásárlók lelkesednek, a MS örül
PC GURU 05.12 89%

SW BATTLEFRONT 2
ACTIVISION . PANDEMIC
Ha nem lenne Battlefield 2, jobban örülnénk neki...
PC GURU - . - --%

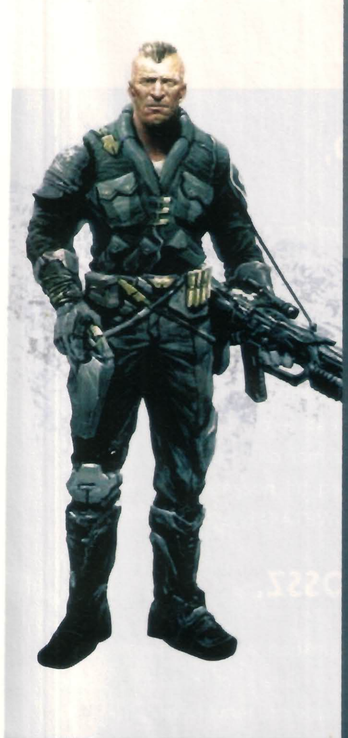
THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A világ legrosszabb melója: simses mondatkák kitalálása havonta
PC GURU 05.10 88%

X3: REUNION
DEEP SILVER . EGOSOFT
Az első űrszimulátor, amiben nem kell repkedni
PC GURU - . - --%

F.E.A.R.
VIVENDI . MONOLITH
T.É.N.Y.L.E.G. J.Ó. A.Z. A.I. E.B.B.E.N. A. J.Á.T.É.K.B.A.N.
PC GURU 05.12 93%

QUAKE 4
ACTIVISION . RAVEN
Sasa nem hangsúlyozta ki eléggé, de van DM17 a Quake 4-ben!
PC GURU 05.13 94%

ROME: BARBARIAN INVASION
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Josh megnyilatkozott: jók a barbárok, de a realizmus még jobb
PC GURU 05.13 92%



MAELSTROM

Fejlesztő > KDV
Kiadó > Codemasters
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

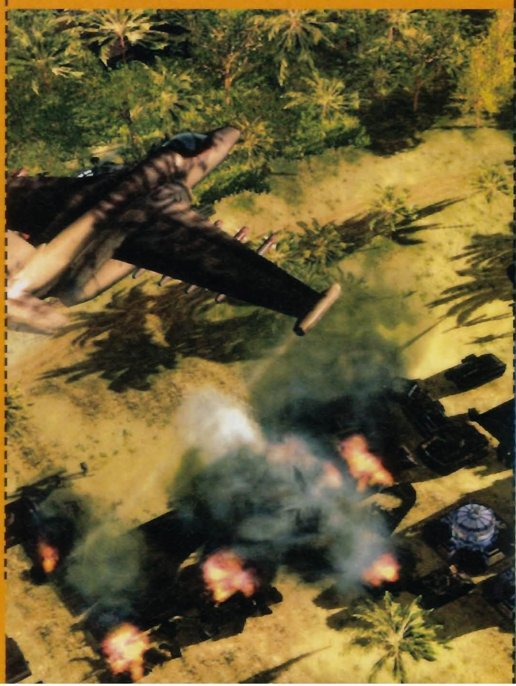
A Perimeter nem volt kiugróan sikeres játék, de az orosz fejlesztők most ismét bizonyíthatnak, a Codemasters adott nekik egy újabb lehetőséget. Igaz, most már szigorúbbak a feltételek: a játék alapjait az angolok dolgozták ki, a KDV-re csak az elkészítő szerepe jutott. A Perimeternél jóval hagyományosabb RTS-ről van szó, amelyben három nép küzd egymással a 2040-es évek atomháború utáni világában. Az egyik az Ascencion névre hallgató technokrata szövetség alakváltó robotokkal, lézerfegyverekkel, erős légierővel. A második a Remnants nevű lázadó gerillabrigád, olcsó, de sok trükkre képes és tömegesen termelhető gyalogsággal. A harmadik a zerg-jellegű idegen faj, akik új bolygót keresnek, és a vízzel borított Föld pompás célpontnak tűnik számukra – egyébként ez lesz a legfontosabb begyűjtendő nyersanyag a játékban.

Ha szerencséje lesz a Maelstromnek, elnyeri az egymilliomodik Starcraft-klónnak járó díjat

ACT OF WAR KIEG.

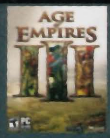
Fejlesztő > Eugen Systems **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Egyelőre még nem ismert a hivatalos címe a kellemesen sikerült Generals-klón Act of War kiegészítőjének, de ezen kívül már szinte mindent tudunk róla. Két ponton várhatunk különösebb fejlődést, de természetesen ezeken kívül megkapunk mindent, amit elvárhatunk egy ilyen programtól, így lesz egy új sztori, kapunk új egységeket és egy kicsivel feljavított grafikát, valamint AI-t. Az első nagy újítás a tengeri egységek megjelenése, itt a kínálat az apró naszádoktól a tengeralattjárókon át az anyahajókig terjed; összesen 14 úszó fegyvert kapunk. A másik nagy dolog a multiplayer rész fejlődése lesz. Nem elég, hogy jóval több beállítási lehetőséget, pályát és játékmódot kapunk, itt jelennek meg a zsoldos egységek is. Ezek a rush-oló ellenfelektől védhetnek meg minket – jó nagy summa kifizetése után jelennek meg a központi bázisunk mellett, és néhány percig értünk harcolnak. Ha túlélik, mielőtt eltűnnek, visszafizetik a zsold egy részét – de még így is rosszabbul jövünk ki, mintha saját gyalogosokat képeztünk volna ki; viszont ők azonnal bevethetők, nem kell várni a kiképzésre.



top 10

Amerika 05.10.23-05.10.29



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Ha kíváncsi vagy a negyedik részre, lapozz vissza egyet
PC GURU 05.12 89%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A főmenü zenéjét az Oroszlánkirályból lopták
PC GURU 05.13 94%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Nyugaton a helyzet változatlan: fogy a CoD, mint a cukor
PC GURU 05.13 90%

CIV. IV COLLECTOR'S ED.
2K GAMES . FIRAXIS
A doboz tartalma: zenei CD, spirálkötésű kézikönyv és egy tech tree ábra
PC GURU -.- --%

QUAKE 4
ACTIVISION . RAVEN
Kvéker: a Barátok Vallásos Társasága szekta tagja. Quaker: Sasa
PC GURU 05.13 94%

F.E.A.R.
VIVENDI . MONOLITH
Kedves Monolith, a második részhez írjatok sztorit is! Köszi
PC GURU 05.12 93%

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A következő kiegészítő címe Open for Business lesz
PC GURU 05.10 88%

COD 2 COLLECTOR'S ED.
ACTIVISION . INFINITY WARD
A doboz tartalma: extra DVD interjúkkal, videovégigjátszásokkal, képekkel
PC GURU -.- --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Feladom. Nem tudok több simses mondatot írni
PC GURU 04.10 95%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Bréking nyúz: kedves klánunknak sikerült végre levernie Ragnarost!!!
PC GURU 05.03 97%

top 10

Ausztrália 05.10.31-05.11.06

CALL OF DUTY 2

ACTIVISION . INFINITY WARD

Pedig nincs is benne a csendes-óceáni front...

PC GURU 05.13 **90%**

CIVILIZATION IV

2K GAMES . FIRAXIS

A "csak még egy kört" vírus délen is szedi áldozatait

PC GURU 05.13 **94%**

AGE OF EMPIRES 3

MICROSOFT . ENSEMBLE

Amilyen az én szerencsém, az Age 3 hónapokig a listán lesz

PC GURU 05.12 **89%**

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS

Ausztrál testvérlapunk, a KEN Guru ajánlásával

PC GURU 05.10 **88%**

F.E.A.R.

VIVENDI . MONOLITH

Forget Everything And Run, vagy Finding Excuses And Reasons?

PC GURU 05.12 **93%**

QUAKE 4

ACTIVISION . RAVEN

A fenti rövidítéseket az acronym-finder.comról szedtük

PC GURU 05.12 **94%**

BRATZ ROCK ANGELZ

THQ . BLITZ

Immár hivatalos a dolog: az ausztrálok őrültek

PC GURU - . - **--%**

THE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS . MAXIS

Tíz kenguruból kilencnek már megvan. Most a tizediket győzködik

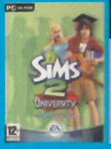
PC GURU 04.10 **97%**

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI . BLIZZARD

A többiek mind Molten Core-ban vannak, én meg itt szenvedek hősiesen

PC GURU 05.03 **97%**

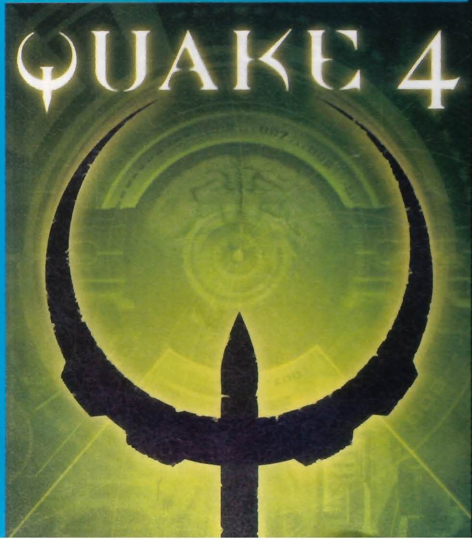


THE SIMS 2: UNIVERSITY

ELECTRONIC ARTS . MAXIS

Egy Sims mind fölött, Egy Sims kegyetlen, Egy Etembe zár, bilincs az Egyetlen

PC GURU 05.04 **87%**



PROJECT ENTROPIA

Fejlesztő > MindArk **Kiadó** > MindArk
Megjelenés > Már megjelent

Ezúttal nem egy megjelenés előtt álló játékról, hanem egy már elérhető programról írunk, méghozzá azért, mert annak ellenére, hogy egy ingyenes, szabadon letölthető (www.project-entropia.com) online szerepjátékról van szó, Magyarországról szinte senki nem játszik vele. Az Entropia első pillantásra talán nem is különbözik olyan nagyon társaitól (legfőképp talán a Star Wars Galaxiestól), hiszen lehet benne harcolni és bányászni, lehet saját házunk és igen fontos benne a tárgykészítés. Azonban a játéknak van egy különleges vonása: az alap fizetőeszközt saját, valódi pénzünkből vehetjük meg – egy amerikai dollár tíz Entropia-dollárt ér. Ez persze elég durva rablás lenne, csakhogy fordítva is működik a dolog: virtuális dollárjainkat bármikor átválthatjuk igazira, ráadásul a megszokott árfolyamon, így ügyesen taktikázva akár meg is élhetünk a játékból (azért emiatt ne mondjatok fel rögtön...). Jelenleg 320 ezer játékos rója a Calypso bolygó városait, vadonjait, és a gazdaság virágzik, nemrég egy űrállomás százezer – igazi – dollárért kelt el, azaz valaki húszmillió forintot fizetett egy boltokkal, adószedési joggal és hirdetőtáblákkal felruházott, ám végeredményben nem létező dologért. Gratulálunk, biztosan jó vétel volt...

D&D ONLINE

Fejlesztő > Turbine **Kiadó** > Turbine
Megjelenés > 2006. első negyedév

A Turbine nem csak Középföldét kínálja az online kalandozó játékosoknak (lásd a 28. oldalt), hanem az első szerepjáték környezetét is. Bár mi nem igazán szimpatizálunk az új, félig technokrata Eberron világgal, a játéknak ez láthatóan nem ártott meg. Klasszikus D&D-szokások szerint a küldetéseket a főleg kocsmákban kaphatjuk, és a legtöbb mindenféle sötét labirintusok bejárásáról szól. A harcrendszer akciódús, azaz valós időben kell csapkodnunk, íjjal céloznunk vagy éppen kerülgetnünk az élőhalottak ütéseit. A labirintusok instance-olt jellegűek lesznek, azaz a városon kívül nem találkozhatunk más játékosokkal.

A JÓ,

Noha a Doom-film minőségéről megoszlanak a vélemények, a következő, FPS alapján készülő film várhatóan sokkal jobb lesz. A Microsoft ugyanis büszkén jelentette be, hogy a készülő (és várhatóan 2007. nyarán a mozikba kerülő) Halo-filmnek nem más lesz a producere, mint Peter Jackson. Ez már önmagában is fantasztikus, hát még ha hozzátesszük, hogy az effekteket a WETA Digital fogja elkészíteni!

A ROSSZ,

Előző számunkban elmondtunk mindent, mi tudható a Gears of Warról, többek között azt a szomorú tényt is, hogy legjobb esetben is csak 2007 környékén kapjuk meg a PC-s verziót. Mark Rein, az Epic alelnöke nemrég egy olyan megjegyzést tett, ami még ennél is sötétebb jövőt fest elénk: állítása szerint a PC-k teljesítménye csak négy év múlva – vagyis 2010 táján – lesznek képesekarra a teljesítményre, ami a játékaikhoz szükségesek. Hosszú várakozás elé nézünk...

ÉS A CSÚF...

Az id egyik utolsó régi, Doom-korszakbeli tagja, Adrian Carmack nemrég elhagyta a legendás fejlesztőcsapatot. Mivel a grafikus alaposan hozzájárult az id játékainak sikeréhez, ez már önmagában is szomorú, ám az ezt követő pereskedés tovább rondította a helyzetet. A periratokból kiderült, hogy az Activision tavaly 105 millióért fel akarta vásárolni a céget, minden joggal egyetemben (Wolfenstein, Doom, Quake), ám ezt minden részvénytulaj – Adrian kivételével – elutasította. Adrian most a kútba esett üzlet nyélbeütése esetén neki járó 30 milliót követeli, plusz az azóta elmaradt profitrészesedést.

Neverwinter Nights 2

Fejlesztő > Obsidian
Kiadó > Atari
Megjelenés > 2006. második negyedév

Noha már bő egy éve bejelentette az Atari, hogy az Obsidian fogja elkészíteni a Neverwinter Nights második részét, az első képek, és a „tök jó lesz"-nél konkrétabb információk csak most érkeztek meg a játékról. A NWN2-t ismét két részre kell bontani: egyrészt lesz egy kellően kidolgozott sztori módja, melyet akár négyen kooperálva is végigjátszhatunk (ha egyedül vágunk neki a küzdelmeknek, három követőt vehetünk fel magunk mellé), másrészt megkapjuk a pályaszerkesztő kibővített verzióját. A sztori évekkel az első rész – pontosabban annak második kiegészítője, a Hordes of the Underdark – után játszódik, amikor úgy néz ki, hogy a Neverwinter és a Luskan közti háború után megnyugodtak a kedélyek. Ekkor bukkan föl a közeli sós mocsárban egy rejtélyes hatalom (egy D&D szabálykönyvet felnyitva kiderülhet, hogy ez jó eséllyel a két iker-feketesárkány, Voaraghamanthar és Waervaerendor), és csak rajtunk, no meg a nálunk levő titokzatos ereklyén múlik, hogy az északi területek felprédálása elmaradhat-e. (jó hír: lehet, hogy Aribeth is visszatér!) Szabadon választhatunk a gonosz és a jó megoldások között, és ennek karakterünkre is alapos kihatása lesz: egy kaotikusan cselekvő paladintól például hamar elfordul az istennője…

Azonban az első rész sem az egyjátékos módjáért lett igazán népszerű, hanem a mellé csomagolt kalandkészítő program miatt. Ezzel minden mesélő-szellemiségű játékos kiélhette magát, és fél óra alatt bejárható labirintusoktól több száz órás kalandokig bezárólag mindent létrehozhatott. Ennek kibővített könnyebben kezelhető verziója lesz a NWN2 igazi nagy durranása: több ezer új és szabadon módosítható tárgyat és szörnyet kapunk, valamint rengeteg automatizálási lehetőséget (például fantasy névgenerátort, labirintuskészítőt). Ezzel egyrészt a D&D 3.5-ös szabálykönyvek minden újdonsága – az új mágiáktól a kaszt-specializációkig – elérhető, másrészt az új effektekkel felruházott Aurora motor tudását is kihasználhatjuk.

Biztonságos helynek néz ki, itt nyugodtan letáborozhatunk éjszakára

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

7 Sins HUN	5 990
Act of War	3 990
Afrika Korps vs D. HUN	1 990
Against Rome	990
Age of Empires 3*	11 990
Age of Mythology Gold	9 990
American Conquest	1 290
American C. Fight Back	1 290
Am. C. Divided Nations*	JÖN
Amiga Classics 1	1 990
Amiga Classics 2	1 990
Anno Domini 1193	990
Aquanox 2	990
Arcanum	990
Armies of Exigo HUN	3 990
Army Racer HUN	1 990
Arx Fatalis	990
Asterix & Obelix XXL 2	7 990
Atlantis Evolution HUN	6 990
Augustus HUN	1 990
Axis and Allies	3 990
Átok - Izisz szeme HUN	1 990
Bad Boys 2	1 990
Bandits HUN	690
Bard's Tale	7 990
Battlefield 1942	3 990
BF 1942 csomag	11 990
Battlefield Vietnam	11 990
Battlefield 2	11 990
Battlef.2. Special F. nov*	7 490
Bázis a mélyben HUN	990
Bet on Soldier*	7 990
Beyond Divinity	3 990
Beyond Good & Evil	1 990
Bionicle	3 990
Black & White 2	11 990
B & W 2 Collector's Ed.	14 990
Blitzkrieg	1 290
Blitzkrieg: Barbarossa	2 990
Blitzkrieg: Green Devils	2 990
Blitzkrieg: Kursk	3 990
Blitzkrieg Anthology	4 990
Alap+Burning Hor.+Rolling T.	
Blitzkrieg 2	9 990

Blood Omen 2	990
Boiling Point HUN	9 990
Breed	1 290
Brothers in Arms	JÖN
Brothers in Arms 2	9 990
C64 Classics	1 990
C&C Generals Deluxe	3 990
Call of Duty "év játéka"	3 990
Call of Duty 2 (nov)	ÚJ
Capitalism 2 HUN	990
Car Industries HUN*	5 990
Chaos League	3 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed	5 990
Chicken Little*	9 990
Children of the Nile*	3 990
Chrome SpecForce	7 990
Chronicles of Narnia*	11 990
Chronicles of Riddick	3 990
Civilization 4 (nov.)*	9 990
Claw	990
Close Combat: First to F.	1 990
Cold Fear	7 990
Cold War*	6 990
Colin McRae Rally 2005	2 990
Combat Flight Simulator	1 990
Combat Mission B.Overl.	1 990
Commandos	1 990
Commandos kieg	1 990
Commandos 2	1 990
Commandos 3	2 990
Conflict Desert Storm	1 990
Conflict Desert Storm 2	990
Conflict Vietnam*	Akció
Conflict Global Storm	9 990
Cossacks*	1 990
Cossacks Back To War	1 290
Cossacks 2	7 990
Counter-Strike Anthol.	3 990
CS+Condition Zero+bot	
Counter-Strike Source	7 490
CS:S.+Day of Defeat S.+DM	
Creature C. Clan Wars	5 990
Crime Life*	7 990

Crusader Kings	1 990
Csatamágusok HUN	1 990
Csendes-óceán h. HUN.	1 990
CSI 1+2	3 990
CSI 1+2+Miami*	Akció
D-Day HUN	1 990
Deadly Dozen	2 990
Delta Force Xtreme	6 990
Demon Stone	3 990
Deus Ex	1 990
Devastation	990
Diablo	990
Diablo 2 + Lord of Destr	3 990
Dicsőség szárnyain HUN	1 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disciples Gold	1 990
Disney: Atlantis	1 990
Aladdin:Nasira's Rev.	1 290
Bug's Life	1 290
Dinosaur	1 990
Donald Duck	1 990
Emperor's New Groove	1 990
Hihetetlen Család	6 990
Hihetetlen Cs. ROTU*	7 990
Lilo és Stitch	1 990
Lion King Op. Pridel.	2 990
Mackótestvér	2 990
Malacka, a hős	1 990
Monsters Inc.	1 990
Pán Péter Kalandok	1 990
Tarzan	1 290
Winnie The Pooh Tigger	1 990
Divine Divinity	1 290
Domination	7 990
Dragonshard	7 990
Drakula HUN	990
Drakula 2 HUN	990
Driver	1 990
Driver 3	3 990
Dungeon Lords	7 990
Dungeon Siege	2 490
Dungeon Siege 2	9 990
Earth 2160	7 990
Echelon Wind Warriors	3 990

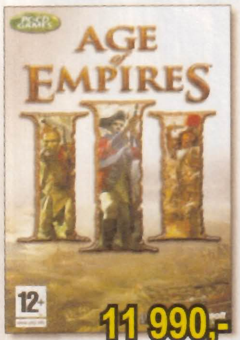
Egypt 3 HUN	3 990
Emperor: Rise of M. K.	2 990
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	9 990
Enigma Rising Tide HUN	1 990
Enter The Matrix	3 990
Etherlords HUN	990
Euro Rally Champion	1 990
Europa Universalis HUN	990
Europa Universalis 2	1 990
Everquest 2 /online	2 490
Everquest 2 Desert /onl.	6 990
Evil Dead Regeneration	9 990
Evil Genius	3 990
Fable	11 990
Fahrenheit: Indigo Pr.	7 990
Fall HUN*	9 990
Fantastic Four	9 990
Far Cry	2 490
F.E.A.R.	9 990
FIFA 2004	3 990
FIFA 2005	7 490
FIFA 06 HUN	12 990
FIFA Manager 06	11 990
Fifth Disciple	1 990
Fire Captain HUN	3 990
Fire Chief HUN	990
Flanker 2.0	1 290
Flatout	1 990
Flight Simulator 98	1 990
Flight Simulator 2002*	Akció
Flight Simulator 2004	12 990
FS 2004 Kieg.: Airbus	5 990
FS Austria Prof. '04	7 990
FS A-10 Warthog	5 990
FS Balearic I & Gibraltar	5 990
FS Budapest	4 990
Football Manager 2006	9 990
Ford Racing 3	1 990
Freedom Force vs 3rd R.	7 990
Freelancer	2 490
Fritz 8 Sakkszim. HUN	9 990
Full Spectrum Warrior	3 990

Gangsters 2	990
Gooka	1 990
Gorky Zero HUN	1 990
Gorky Zero Aurora HUN	1 990
Gothic 2	3 990
Gothic 2 Night of Raven	3 990
Gothic 2 Gold	5 990
Grand Theft Auto	990
Grand Theft Auto 2	990
Grand Theft Auto 3	2 990
GTA Vice City	2 990
GTA San Andreas L.Ed.	11 990
Great Escape	990
Grom	1 290
Ground Control 2 HUN	1 990
GT Legends HUN (nov)*	9 990
GTR (FIA GT R.) HUN	7 990
Guild Wars /online	7 990
Guild W. Spec. Ed. /online	JÖN
Gun*	12 990
Gunship	1 990
Gyűrűk U: Király visszat	3 990
Gy.U.: Harc Középföld	7 490
Haegemonia HUN	1 990
Haegemonia Solon HUN	1 990
Halálos Álmok HUN	1 990
Half-Life 2 Game o.t.Y.	11 990
Alap+CS Source+HL Source	
Halo	5 990
Harci Szekerek HUN	1 990
Hard Truck HUN	990
Harry Potter Kviddics	3 990
HP 1 Bölcsek köve	3 990
HP 2 Titkok kamrája	3 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege	11 990
Hearts of Iron 2	9 990
Heaven and Hell	1 290
Heavyweight Thunder	1 990
Heroes of M & M 2	990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes 3 Essential HUN	1 990
Heroes of M. & M. 4 HUN	1 990
Heroes 4 Complete HUN	3 990

Heroes of the Pacific	9 990
Hidden & Dangerous 2	1 990
H & D 2 Sabre Squadron	1 990
Hitman	1 990
Hitman Contracts	2 990
Homeworld 2 HUN	1 990
House of the Dead 2*	990
House of the Dead 3*	1 990
Hoyle Card Games	990
Hoyle Casino Games	990
I of the Dragon HUN	1 990
IGI 1 (Project IGI)	1 990
IGI 2	2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990
Imperial Glory	9 990
Imperialism 2	1 990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Impossible Creatures	2 490
Indycar Series	2 490
Inkvizíció HUN	990
Italian Job	990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jeanne D'Arc HUN	3 990
Jimmy White Cueball W.	990
Juiced	7 990
Jurassic Park Op. Gen	2 990
Kelták királya HUN	1 990
Ki vagy rúgva	1 990
King of the Road	990
King Kong*	9 990
Klánok HUN	990
Knightshift HUN	1 990
Knights & Merch. 2 HUN	1 990
Kohan 2 Kings of War	990
Korea Forg. Conflict HUN	1 990
Larry Magna Cum Laude	3 990
LEGO játékok /db	1 990
Alpha Team,Bionicle, Chess, Creator, Creat. Kn., Drome R., Football M., Friends, Galidor, Island 1,2,Xtreme, Land,Loco, Racers 1,2, Rock R., Stunt R.	
Légimentők HUN	990
Légió HUN	990

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK



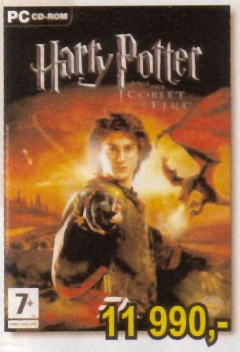
11 990,-
Age of Empires 3*

12 990,-
FIFA 06

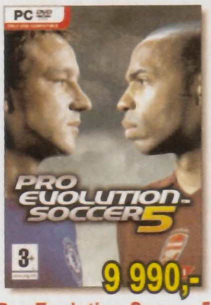
9 990,-
F.E.A.R.

ÚJ!
Quake 4

12 990,-
NFS Most Wanted*



11 990,-
Harry Potter 4

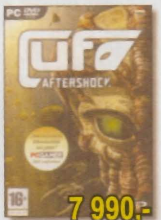


9 990,-
Pro Evolution Soccer 5

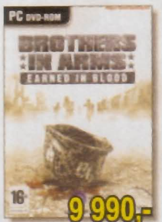
11 990,-
Black and White 2

9 990,-
Matrix: Path of Neo

JÖN
Star Wars Battlefront 2



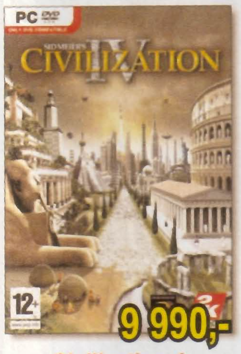
7 990,-
UFO Aftershock



9 990,-
Brothers in Arms 2

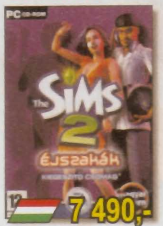
9 990,-
Blitzkrieg 2

9 990,-
Football Manager 2006



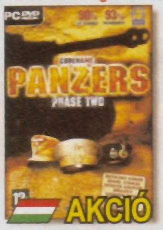
9 990,-
Civilization 4

7 490,-
BF2 Special Forces*

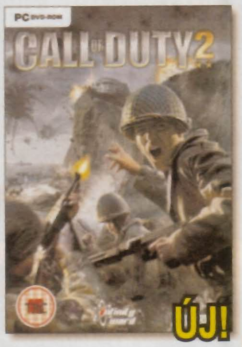


7 490,-
Sims 2 Éjszakák

7 490,-
Rome Barbarian Inv.



AKCIÓ
Panzers Phase 2



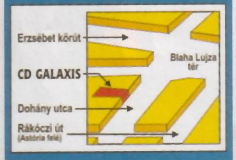
ÚJ!
Call of Duty 2

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Lionheart 1 990
Lock On* 2 490
Locomotion (C. Sawyer)..2 990
Lords of the Realm 3 ....3 990
Madagascar 9 990
Mafia....2 990
Mahjongg Master 5 ....1 490
Majestic Chess 3 990
Mars: Letelepedés... HUN...690
Mashed 1 990
Matrix: Path of Neo(nov)*9 990
Medal of Honor....3 990
Medal of Honor pakk 11 990
MoH Pacific Assault 7 490
Medieval Conquest....990
Medieval Lords HUN....5 990
Megarace 3 990
Men of Valor 3 990
Mesterlövész HUN 1 990
Metal Gear Solid 2* 2 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....990
Might and Magic 9....1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Mortal Kombat 4....990
Morrowind csomag....2 990
Mortyr 2 HUN....5 990
Moto GP 3 ....9 990
Motocross Madness 2 .....1 990
Movies*....JÖN
Myst 4 Revelation HUN....1 990
Myst 5 End of Ages....7 990
Myst URU Ages beyond ..1 990
Nagy Sándor, a hódító.....2 490
NBA 2004....3 990
NBA 06 ....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
NFS Hot Pursuit 2 ....3 990
NFS Underground....3 990
NFS Underground 2....7 490
NFS Most Wanted*....12 990
Neverw. Nights Deluxe 5 990
Nexus HUN 3 990
NHL 2004 ....3 990
NHL 06 ....11 990
No Man's Land 1 290
Oil Tycoon 2 HUN 5 990
Op.Flashpoint pack 2 990
Outcast 1 990
Pacific Fighters HUN 1 990
Painkiller....2 490
Painkiller:Battle out of H .3 990
Painkiller csomag 4 990
Pandora's Box....1 990
Panzer Elite Special Ed. 990
Panzer Elite Action nov* .7 990
Panzer General 3D S.E 1 990
Panzers HUN 2 990
Panzers 2 HUN ....Akció
Paradise Cracked HUN....690
Patrician 3....1 990
Pharaoh + Cleopatra....2 990
Pirates! (Sid Meier) 2 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN....1 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomsz.1+2 HUN..5 990
Pop Life HUN....4 990
Port Royale 2 HUN 3 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands* ..2 490
Prince of P. Warrior W.....2 490
Prince of Persia 3 (dec)* ...JÖN
Pro Evo. Soccer 3 ....2 990
Pro Evo. Soccer 5 ....9 990
Project Nomads 1 290
Punisher (Megtorló)....7 990
Pure Pinball HUN 990
Quake 4 ....ÚJ
Rage of Mages 2 990
Rally Trophy HUN 990
Raven Shield Gold....2 490
Rayman Gold....1 990
Rayman M....1 290
Rayman 3....2 490
Rebels HUN 990
Return to Castle Wolf. E..3 990
Richard Burns Rally 3 990
Rise of Nations....6 990
Rise of N.:Throne & P 6 990
Road to Fame HUN 1 990
Robin Hood Def. HUN......1 990
Robots 4 990
Rollercoaster T. 2 Dlx 4 990
Rollercoaster Tycoon 3 ...5 990
Rollerc. T. 3 Soaked....5 990
Rollerc. T. 3 + Soaked......6 990
Rollerc. T. 3 Wild* 5 990
Rome: Total War* 6 990
Rome TW: Barbarian Inv .7 490
Roncsderby HUN 1 990
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune....990
Russian Pinball HUN 990
Sabotain HUN....1 990
Sacred (Plus bővítéssel) .3 990
Sacred Underworld....3 990
Sacred Gold....5 990
Sakk Mester (Inf. új) HUN 1 990
Sárkány Trónja HUN 1 990
Scar 7 990
Scrapland HUN....5 990
Secret of Nautilus 990
Serious Sam 2*....9 990
Settlers 5....9 990
Settlers 5 Kiegészítő....4 990
Severance....990
Shade: Wrath of Angels ..1 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Shattered Union* ....JÖN
Sherlock Holmes ezüst. ..3 990
Silent Hill 3* 2 990
Silent Hunter 2 ....1 990
Silent Hunter 3 ....9 990
Silent Storm....1 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sims + Livin' It Up....7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed....4 990
Sims Superstar 4 990
Sims Abrakadabra 4 990
Sims 2 + Karácsony HU.12 990
Sims 2 Karácsonyi Party .3 990
Sims 2: Egyetem HUN 7 490
Sims 2: Éjszakák HUN 7 490
Sinbad....2 990
Singles HUN 4 990
Singles 2 HUN 7 990
Ski Park Manager....990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers of Fortune 2 G.. .3 990
Soldiers: Heroes of WW.. 2 490
Sonic 3D* 990
Sonic Adventure DX* 1 990
Sonic Heroes* 3 990
Sonic R* 990
Soul Reaver 2 990
Space Colony 690
Space Hack HUN....1 990
Spellforce 2 990
Spellforce + Breath of W .5 990
SC Pandora Tomorrow H 3 990
SC Chaos Theory dvd 6 990
Star Trek Armada....990
Star Wars Battlefront....6 990
Battlefront 2* 12 990
Force Commander 3 990
Galaxies Pakk /online 7 990
Jedi Knight Gold....3 990
JK2 Jedi Outcast....3 990
JK3 Jedi Academy 3 990
Knights of the Old Rep..3 990
Knights of the Old R. 2 ..9 990
Lego Star Wars....Akció
Phantom Menace 3 990
Racer....3 990
Republic Commando.....6 990
Rogue Squadron....3 990
X-Wing Alliance....3 990
X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Starship Troopers* ....JÖN
Starsky and Hutch 1 990
Streets Racer Polski Fiat.1 990
Streets R. 2: Fast Driver .1 990
Strike Fighters....1 990
Stronghold 2....7 990
Suffering: Ties that Bind .9 990
SWAT 3 Elite Edition 1 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Syberia HUN 990
Tactical Ops 3 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Thief 3 ....2 990
Thing 2 990
Throne of Darkness 990
TOCA Race Driver* 1 990
TOCA Race Driver 2* 2 490
Tom and Jerry Fists of F .1 990
Tomb Raider 3....1 990
Tomb Raider 4....1 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb R. Angel of Darkn..2 990
Tony Hawk's Undergr 2...6 990
Top Spin 2 990
Total Club Man. 2004 ....3 990
Total Overdose....9 990
Trackmania HUN 3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Train Simulator* ....Akció
Transport Giant HUN 3 990
UFO Aftermath HUN 1 990
UFO Aftershock 7 990
Ultimate Spiderman 12 990
Unreal 2....1 990
Unreal Tourn. 2003 ....1 990
Unreal Tourn. 2004 ....3 990
V-Rally 3....1 990
Vampire: Bloodlines 3 990
Válaszcsapás HUN....1 990
Vészhelyzet 2 HUN....1 990
Victoria....1 990
Vietcong....2 490
Vietcong 2....9 990
Virtua Cop 2* 990
Virtua Fighter 2* 990
Wanted Guns HUN....1 990
War of the Ring 2 990
Warcraft 2 Gold 1 990
Warcraft 3 ....2 990
Warcraft 3 FrozenThrone 2 990
Warhammer Dawn of War7 990
Warh. Winter Assault....9 990
Warlords 4 HUN 1 990
Wildlife Park 1 990
World of Warcraft /onl. ..11 990
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
WOW Troll Pap bábu 3 990
Worldwide Soccer* 990
Worms 2....990
Worms 3D 1 990
Worms Forts Under Siege3 990
Worms 4 Mayhem 9 990
X-Men Legends 2 ....12 990
Xpand Rally HUN 2 990
XIII - HUN 1 990
Zeus+Poseidon 1 990
Zoo Empire HUN 5 990
Zoo Tycoon* ....Akció
Zoo Tycoon 2 ....7 990
Zoo Tycoon 2 kieg* ....JÖN

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

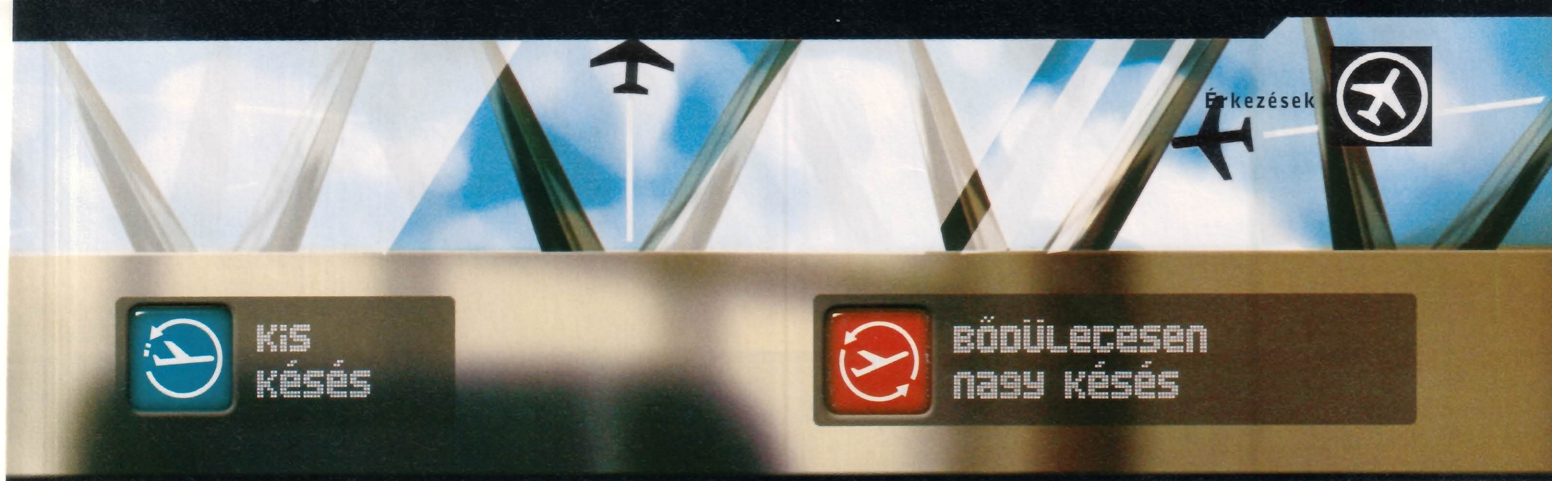
IDŐBEN ÉRKEZIK

állapot	játék	eredeti megjelenés	megjelenés	késés	
	Stalker: Shadow of Chernobyl	2003. Q1	2006. Q4	Három+1/2 év	Bodületes késés
	Call of Cthulhu: Dark Corners	2002. Q1	2006. Q1	Négy év	Bodületes késés
	The Lord of the Rings: Online	2004. Q3	2006. Q3	Két év	Nagyobb késés
	Dreamfall	2005. Q3	2006. Q1	Fél év	Kisebb késés
	Commandos Strike Force	2005. Q1	2006. Q1	Egy év	Nagyobb késés
	Hitman: Blood Money	2005. Q1	2006. Q1	Egy év	Nagyobb késés
	Prince of Persia: Two Thrones	2005. Q4	2005. Q4	-	Időben érkezik
	Tomb Raider: Legend	2005. Q4	2006. Q2	Fél év	Kisebb késés
	Half-Life 2: Aftermath	2005. Q3	2006. Q1	Fél év	Kisebb késés

//// Terminal PC Guru

ÉRKEZÉSEK

írta · Grath



állapot	játék	eredeti megjelenés	megjelenés	késés	
	Heroes of Might & Magic 5	2006. Q1	2006. Q1	-	Időben érkezik
	The Godfather	2005. Q3	2006. Q1	Fél év	Kisebb késés
	Rainbow Six: Lockdown	2005. Q2	2006. Q1	Kilenc hónap	Nagyobb késés
	Sudden Strike 3	2005. Q1	2006. Q2	15 hónap	Nagyobb késés
	Rise of Legends	2006. Q2	2006. Q2	-	Időben érkezik
	Prey	1998. Q4	2006. Q2	Hét+1/2 év	Bődületes késés
	The Witcher	2005. Q2	2006. Q1	Kilenc hónap	Nagyobb késés
	A Vampire Story	2005. Q4	2006. Q4	Egy év	Nagyobb késés
	GR Advanced Warfighter	2005. Q4	2006. Q1	Negyed év	Kis késés
	Oblivion	2005. Q4	2006. Q1	Negyed év	Kis késés
	Paraworld	2004. Q3	2006. Q1	Másfél év	Nagyobb késés

Noha az utóbbi egy-két hónapban szinte minden napra jut egy nagyszerű játék, nem szabad elfeledni, hogy még ennél is durvább lenne a helyzet, ha néhány játék nem szenvedne baleseteket (néha végzeteseket) a fejlesztés során. Csődbe jutó stúdiók, új játékelemek megjelenése, vagy egyszerűen eredetileg rosszul megtippelt fejlesztési idő – temérdek oka van, hogy egyes játékok miért szenvednek olykor több éves késedelmeket. A következő oldalakon az olyan játékokat mutatjuk be, melyeknek elvileg idén kellett volna megjelennie, külön kitérve olyan nehézsúlyú bajnokokra is, mint a STALKER vagy a Call of Cthulhu – és megemlítünk egy-két olyan alkotást is, amely ugyan időben jön, ám a hosszú várakozás miatt szinte úgy tűnhet, hogy elhalasztották őket.

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

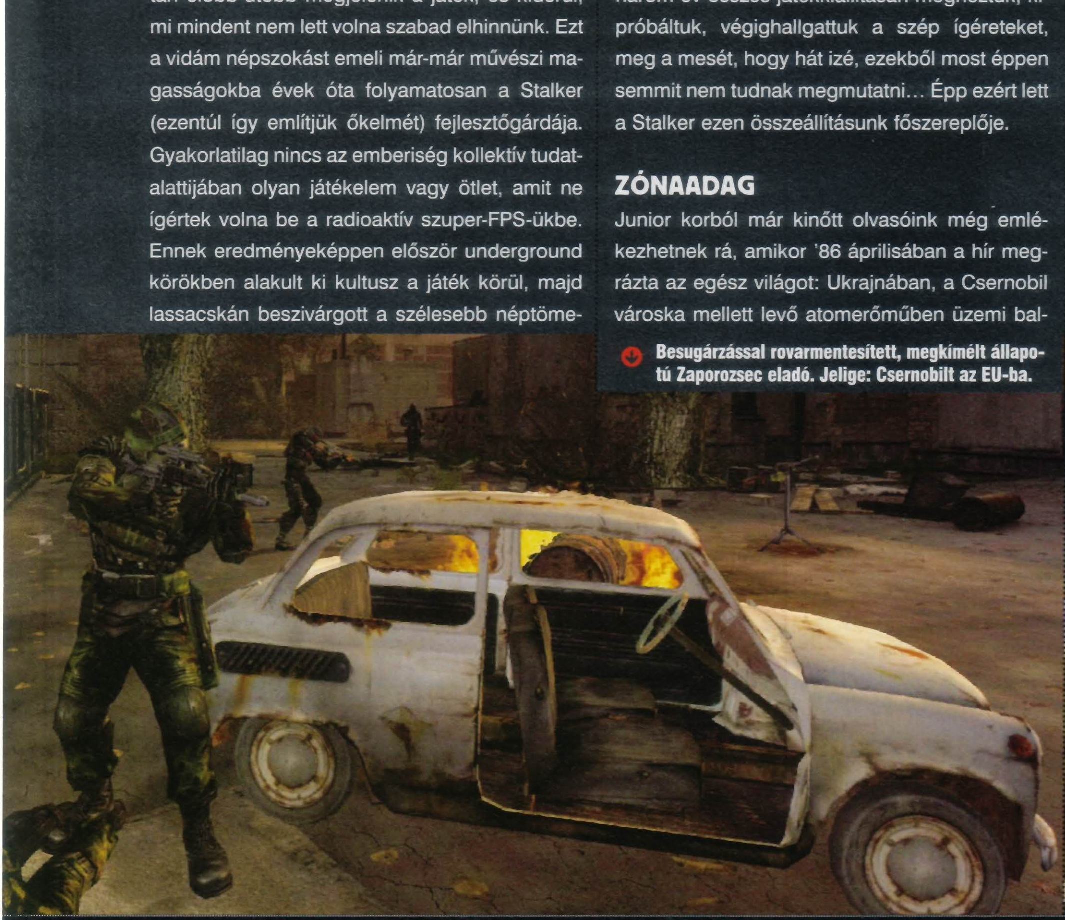
fejlesztő: GSC Gameworld **kiadó:** THQ **web:** www.stalker-game.com

írta · Hancu

A világ rendje már csak az, hogy egy játék bejelentésekor a fejlesztő és a kiadó ígér nekünk fűt-fát (esetleg más növényeket is) – aztán előbb-utóbb megjelenik a játék, és kiderül, mi mindent nem lett volna szabad elhinnünk. Ezt a vidám népszokást emeli már-már művészi magasságokba évek óta folyamatosan a Stalker (ezentúl így említjük őkelmét) fejlesztőgárdája. Gyakorlatilag nincs az emberiség kollektív tudatalattijában olyan játékelem vagy ötlet, amit ne ígértek volna be a radioaktív szuper-FPS-ükbe. Ennek eredményeképpen először underground körökben alakult ki kultusz a játék körül, majd lassacskán beszivárgott a szélesebb néptömegek köztudatába is. A magunk részéről kicsit értetlenül állunk a Stalker-jelenség előtt; láttunk már egy-két cifra dolgot a játékok világában, de ez a rajongás több mint meglepő. Az elmúlt kétthárom év összes játékkiállításán megnéztük, kipróbáltuk, végighallgattuk a szép ígéreteket, meg a mesét, hogy hát izé, ezekből most éppen semmit nem tudnak megmutatni... Épp ezért lett a Stalker ezen összeállításunk főszereplője.

ZÓNAADAG

Junior korból már kinőtt olvasóink még emlékezhetnek rá, amikor '86 áprilisában a hír megrázta az egész világot: Ukrajnában, a Csernobil városka mellett levő atomerőműben üzemi baleset (összeesküvés-elméletek rajongói számára: CIA-szabotázsakció) történt, minek következtében a reaktor úgy ahogy van, a levegőbe repült, és súlyos radioaktív szennyezés került a légtérbe. A játék keretsztorija szerint 2006-ban tisztázatlan körülmények között újabb katasztrófa történik az egykori erőmű területén, és a kiszivárgó radioaktív anyag egyre furcsább dolgokat



Besugárzással rovarmentesített, megkímélt állapotú Zaporozsec eladó. Jelige: Csernobilt az EU-ba.

DUKE FOREVER!

Természetesen nem maradhat ki egy ilyen összeállításból a szinte saját ligában induló, eredetileg 1998-ra ígért Duke Nukem Forever. A 3D Realms szinte kabarészerű módon halasztgatta a játékot, mindig a következő évre vagy éppen a Quake 3, Doom 3, Quake 4 elé beígérve Duke visszatérését. Az utolsó képeket 2001-ben adták ki, de 2002-ben már másodszor kezdték elölről a fejlesztést, ezúttal Unreal-motorral. Jelenleg nincs megjelenési dátum, de a nyilatkozatok szerint a DNF már majdnem kész. Na persze...

COMMANDOS STRIKE FORCE

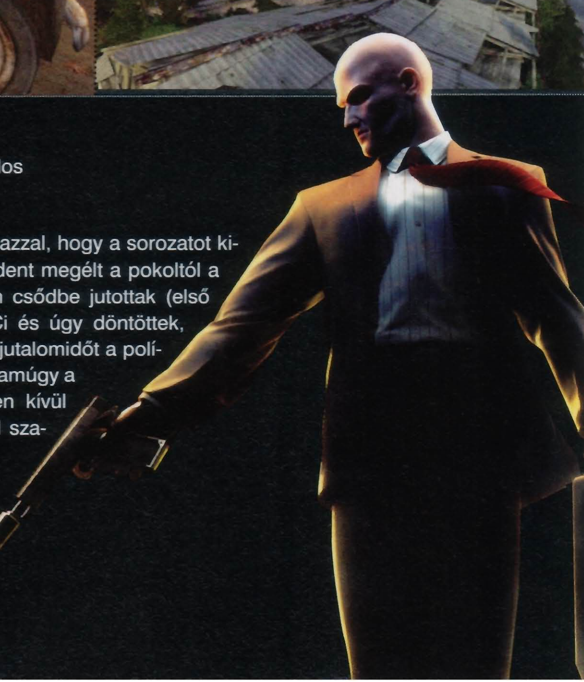
fejlesztő: Pyro **kiadó:** Eidos
info: PCG 05/11

A Pyro 2004 elején kezdett dolgozni bődületes nehézségéről ismert sorozatuk új részén, amely – ha nem halasztják el megint – jövő év februárjában jelenik meg. A késés oka egyértelműen az, hogy a spanyol csapat nem mérte fel megfelelően, hogy eddigi tapasztalataikkal egy FPS elkészítése mekkora időbe telik. Sajnos a kooperatív mód végül nem kerül bele a játékba, és a legújabb hírek szerint néhány nehezen készülő pályát is kivágtak. Reméljük nem lesz belőle egy újabb C&C Renegade...

HITMAN BLOOD MONEY

fejlesztő: IO Interactive **kiadó:** Eidos
info: PCG 05/08

Szegény Hitman jól megjárta azzal, hogy a sorozatot kiadó Eidos az idei évben mindent megélt a pokoltól a mennyig. Tavasszal majdnem csődbe jutottak (első halasztás), majd megvette őket a SCi és úgy döntöttek, minden program megérdemel egy kis jutalomidőt a polírozgatásra (második halasztás). Pedig amúgy a játékkal a műanyagszerű karaktereken kívül nincs baj: derék bérgyilkosunk ezúttal szabadúszóként Amerikában próbál szerencsét, ahol munkával kell megkeresnie a kajára, illetve töltényrevalót.



Mindenkinek így leesne az álla ha a Stalker egyszer a boltokba kerülne

művel a környezettel. A sugárfertőzött, megmagyarázhatatlan fizikai jelenségektől és szörnnyé változott mutáns állatoktól hemzsegő területet – a Zónát – a hadsereg hermetikusan elzárja a külvilágtól. Két év múlva a Zóna lassú növekedésnek indul, és kérlelhetetlenül nyel el mindent, ami az útjába kerül. Hiába a katonaság, a karantén, a hírzárlat, előbb-utóbb kitör az „aranyláz", és megjelennek a színen a stalkernek nevezett szerencsevadászok. Ők azok, akik bemerészkednek a Zóna halálos veszélyei közé, hogy a feketepiacon kincset érő tárgyakat (bármit, ami kellő mértékben fertőzött ahhoz, hogy a tudósok valami értékeset bányásszanak elő belőle) csempésszenek ki onnan.

A játék célja egy ilyen modern aranyásó, egy stalker személyében Csernobil rejtélyének kinyomozása – ugyanis a Zóna továbbra is növekszik, és bizonyos időközönként ún. kitörései vannak, aminek folytán egyre újabb anomáliákat köpköd ki magából. Ez egyrészt a játéktér kiismerhetetlenségét szolgálja, másrészt – mivel ezek a kitörések egyre sűrűbben következnek be – felveti a nyugtalanító kérdést: mi lesz, ha a kitörések közti idő nullára csökken? Már csak azért is érdemes sietni a fő sztorivonallal, mert előfordulhat, hogy a Zónában bóklászó többi stalkerből egy különösen izgága előttünk jut el oda, ahová a végső megmérettetést szánták a designerek, és úgymond megnyeri előlünk a játékot... (Ha már a megnyerésnél tartunk: a cselekedeteinktől függően nyolc végkifejlete lehet a történetnek, ami végigrohanós esetben 30-40 óra, ráérős-felfedezős tempóban 70-100 óra múltán jön el.)

A fejlesztők a játékot leginkább RPG-nek szeretik nevezni – mivel nekünk kicsit más fogalmaink vannak a szerepjátékról, egyezzünk ki abban, hogy egy meghökkentően szabad játékmenettel bíró FPS-ről van szó, amiben igen nagy szerepet kap a kereskedés is. Mintha mondjuk a GTA-t keresztezénk az Elite-tel és a Far Cry-jal: a játékmenet abból áll, hogy a saját szakállunkra, vagy különféle szervezetek megbízásából küldetéseket hajtunk végre és próbálunk életben maradni a Zónában.

AZ ÍGÉRET FÖLDJE

Mint már néhányszor említettük, ukrán barátaink szeretnek ígérgetni. Most minden cinikus megjegyzés nélkül (legalábbis megpróbáljuk...), ömlesztve és dióhéjban összefoglaljuk, hogy a tervek szerint mitől is lesz annyira egyedi és sosem látott ez a játék...

nem érte meg befejezni

Sajnos nem mindig éri meg, hogy a fejlesztők, kiadók hosszú éveket, dollármilliókat ölnek egy játékba. Ezek a játékok például hatalmas csalódást okoztak, hiába dolgoztak rajtuk három-négy éveket a fejlesztők.

Daikatana / megjelenés: 2000
Republic / megjelenés: 2003
Tomb Raider
Angel of Darkness / megjelenés: 2003

TOMB RAIDER LEGEND

fejlesztő: Crystal Dynamics **kiadó:** Eidos
info: PCG 05/06

A mellbőség-csökkentésen átesett Ms. Croft két dolog miatt nem látta meg novemberben a napvilágot: egyrészt az Eidos körüli hercehurca őt is érintette, másrészt két újabb verziót is el kell készítenie a fejlesztőknek. Nem kell persze utálni a PSP- és az Xbox 360-verziót, hiszen az emiatt kapott plusz idő remélhetőleg bugmentes PC-s változat elkészültét hozza el nekünk. Amúgy meg nagyjából öt év óta ez az első Tomb Raider, amit várunk, annyira hangulatosak az új képek!

PRINCE OF PERSIA TWO THRONES

fejlesztő: Ubi Montreal **kiadó:** Ubisoft
info: PCG 05/10

Aki követi a Herceg évenkénti megjelenéseit, tudja, hogy a novemberi amerikai megjelenést követően december első hetében nálunk is a boltokba kerül. Idén lehet, hogy a rendszer változik, ugyanis több boltban is csak a hónap közepére jósolják a megjelenést – ennyi azonban még belefér, főleg, hogy a hivatalos dátum mindig is „2005 vége" volt. Egyébként egy év alatt ismét csuda munkát vittek végbe a kanadai fejlesztők, a teljesen új világ mellé kapunk egy új irányítható karaktert is, a Herceg sötét énjét.

Ismeretlen ismerősök

Vannak olyan játékok, melyről tudjuk, hogy készülnek, várjuk is őket, de ezen kívül semmilyen információt nem tudunk róluk, pedig a hivatalos bejelentés biztos legalább fél-egy évvel megelőzi a megjelenést...

Baldur's Gate 3 / fejlesztés kezdete: 2003
Mafia 2 / fejlesztés kezdete: 2003
Red Alert 3 / fejlesztés kezdete: 2004

Rajzon még félelmetesen nézett ki, a játékba azonban már inkább nevetséges formában kerül be

A legnagyobb dobásnak a Zónában működő, döbbenetes szinten lemodellezett élővilág, illetve az azt irányító AI ígérkezik. Itt minden állatot, mutánst, szörnyet, a konkurens stalkerek, a katonákat és egyéb mellékszereplőket külön mesterséges intelligencia irányít. Azaz nemcsak mi játszunk, hanem mindenki a Zónában, saját motivációk és morál alapján, saját célok érdekében. A környezet mint egy minden ízében élő, a megjelenésünkre logikusan reagáló, összetett, és persze életveszélyes organizmus vár ránk. Nem is beszélve a halálos anomáliákról, amelyek össze-vissza zavarják a gravitációt, az érzékszerveinket, mérgeznek, sugároznak, kisütik az agyunkat, megolvasztják a fémeket, elszívják az oxigént, spontán hidegfúziót generálnak a gyomrunkban, atomot robbantanak, esténként pedig pókert közvetítenek a sporttévén – egyszóval extrém veszélyes és kiszámíthatatlan képződmények.

Egyszeri stalkerként ténykedhetünk szabadúszóként, a Zónából kimenekített értéktárgyakat elpasszolva a dealereknél, és ugyanitt, a stalkernagykerben egyre jobb felszereléseket vásárolva magunknak, de beszállhatunk a három stalker-klán egyikébe is. A Duty a „jó" stalkerek csapata, ők egyfajta modern keresztes lovagként próbálják a mutánsoktól megtisztítani a világot. A Sin – mint a neve is sugallja – az Erő sötét oldalát követő bagázs, végül a Liberty kötelékében a „mindenki le van ejtve, csak nekem minél jobb legyen" nemes eszméjétől átitatott becsületbajnokai pompáznak. (Ezenkívül rebesgetnek egy Monolith nevű stalker-szervezetről, akik háborúban állnak a Dutyval.) A díszes társaságokon felül dolgozhatunk még a hadseregnek – bár ők inkább az általános ellenség szerepét játsszák –, de a titkosszolgálat és tudósok is adhatnak speciális küldetéseket.

A fegyverek eredeti tervrajzok alapján lettek lemodellezve, és teljesen realisztikusan működnek – egy AK47-est markolászó katona elől például felesleges valami ócska fabódé, vagy akár egy autó fedezékébe bújnunk, mert a jó öreg Kalasnyikov lazán átlövi ezeket. Egyébként nagyjából 40 különféle fegyvert használhatunk majd, és ezek mindegyike módosítható is házilag (hangtompító, távcső, ilyesmik). A fegyverek mellett szükségünk lesz spéci felszerelésekre is, mint sugárzás-védő ruha (e nélkül könnyen sugárfertőzést kaphatunk, arról meg Hirosima óta tudjuk, hogy nem illik vele viccelni), sugárzás-

Half-Life 2: Aftermath

fejlesztő: Valve **kiadó:** ?
info: PCG 05/06

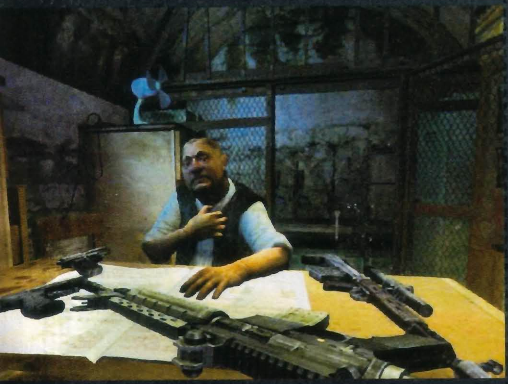
Megdöbbentő, érthetetlen hírt kell közölnünk: késik a következő Valve-játék! Ha magadhoz tértél a sokkból, talán visszaemlékszel a bejelentést követő interjúkra, például „Jól esik egy ilyen, kisebb fejlesztés" meg „Ha minden jól megy, két kiegészítőt is elkészítünk egy év alatt". Nem tudni, hogy már megint mi történt a Valve-nál, és a bejelentés óta nem tudni szinte semmit az Aftermath-ról sem. Sebaj, a videokártya-izzasztó Lost Coast HL2-pálya már letölthető a Steamről.

Heroes of Might and Magic 5

fejlesztő: Nival **kiadó:** Ubisoft
info: PCG 05/08

Nem kell megijedni, a Heroes 5 jó úton halad a beígért februári megjelenés felé, még az sem tudta megzavarni az orosz fejlesztőket, hogy a zártkörű bétatesztéléskor kiadott verzió kikerült az internet sötétebb oldalaira (sebaj, a végleges verziót a kalózok rémálma, a Starforce fogja védelmezni!). Amúgy rendben érkezik a hat teljesen eltérő nép – köztük egy teljesen új –, a rengeteg új varázslat, a véletlenszerű pályagenerátor, úgyhogy lehet készülni a megjelenésre.

mérő, anomália-detektor, mozgásdetektor, éjjellátó, oxigénmaszk és vegyvédelmi ruha – utóbbi kettő különösen vad helyszíneket sugall... A fegyverek és a felszerelések egyaránt elhasználódnak idővel, így nem árt, ha mindig tartunk magunknál némi vésztartalékot.



Némi simses ízként stalkerünknek evésre és alvásra van szüksége a regenerációhoz – ezek hiánya kimerültséget, fáradtságot, majd ájulást eredményez (az meg egy kompakt gyorsétterem megnyílását a környékbeli vadállatoknak). Hősünk dohányozhat és piálhat is, mindkettő a fáradtság elkerülésére szolgál, plusz némi vodkával az ereinkben kevésbé érezzük a fájdalmat is (viszont ha túlzásba visszük, az vicces lesz: szédülés, dülöngélés, extrém esetben ájulás, vagyis megint csak gyorsétterem, de ezúttal alkoholban pácolva).

Ma már nincs valamirevaló FPS járművek nélkül, a Stalker pedig a teljes valósághűség jegyében a szovjet ipar legszebb remekműveit adja a kezünkbe. A járgányok között olyan csodálatos darabokat találhatunk, mint a Kamaz és IFA teherautók, a Lada Niva dzsip, a kocka-Lada, vagy éppen a zseniális Zaporozsec. A járműveket a páncélozott csapatszállítók és a helikopterek kivételével magunk is vezethetjük; ilyenkor a verda állapotán kívül figyelnünk kell a benzinünk mennyiségére is. (A „Best of Communism" nosztalgia-érzést erősíti a játékban használatos fizetőeszköz, a jó öreg rubel is.)

MODERN STALKING

A játékot az ukrán programozók saját fejlesztésű motorja, az X-Ray mozgatja, mégpedig úgy, hogy a Zóna mintegy 30 km^2-es területét kezeli valós időben, ami 18 kisebb területre van osztva – kizárólag az ezek közti váltáskor lesz töltögetés. Az előzetes képeken, és a különféle kiállításokon kipróbált verziókon is jól látszik, hogy nagyon rendben van a kód: embertelen poligonmennyiség, hatalmas textúrák, shaderek, mappingek hegyekben, buja növényzet, grandiózus terek, emellé minden objektumra ható fizikai modellezés, és részben rombolható terep... A képeket úgy tessék nézni, hogy már nagyon-nagyon régóta nem adtak ki újakat; ezek tavalyi, vagyis a Far Cry-jal, Doom 3-mal, Half-Life 2-vel konkuráló darabok. A karaktermodellek – és főleg a szörnyek! – ugyan belőlünk leginkább bizonytalan „hátizé"-érzést váltanak ki, de ez minden bizonnyal attól van, hogy az ukrán grafikusok művészi érzéke nem kompatibilis a mi ízlésficamunkkal.

MESSZE VAGYUNK MÉG?

Jó kérdés, hogy vajon miért késik hosszú évek óta a játék, és miért nem képesek a gyakorlatban semmit megmutatni a papíron olyan jól hangzó dolgokból a derék ukránok. Pénzügyi nehézségek aligha merültek fel, hiszen nagy kiadó áll a projekt mögött. Miután személyesen is van szerencsénk ismerni néhányat a fejlesztők közül, azt is kizárhatjuk, hogy lusta sertések lennének, és nem dolgoznak. Inkább a másik végletben kell keresni az igazságot, miszerint a srácok egyszerűen túlságosan lelkesek, és szeretnének minden ötletet beleépíteni a játékba, ami csak Kijev ezer kilométeres körzetében elhangzik. Néhány rajongói interjút elnézve szinte látom magam előtt a felizgult designereket és programozókat, akik a sok „Lesz-e olyan a játékban, hogy..." kezdetű kérdésre vadul bólogatnak, és másnap el is kezdik beleépíteni a játékosok ötleteit a programba. Nem különösebben profi hozzáállás, de talán éppen ez a lelkesedés hiányzik ma a játékiparból – és ezzel sikerül őrületbe kergetni a kiadójukat, akik szerint a megjelenés épp egy év múlva esedékes; az ukránok pedig egy jövő áprilisi premierre célozgattak...

megérte várni rájuk!

Rengeteg olyan játék volt, melyek hosszú évekig készültek, netán többször újrakezdték őket – ám ezek közül nem mindegyik megjelenésének örültek a játékosok. E lista az olyan korszakalkotó játékokat tartalmazza, melyek tengernyi vesződség, több éves késés után nyűgöztek le minket.

Quake / megjelenés: 1996
Dungeon Keeper / megjelenés: 1997
Unreal / megjelenés: 1998
StarCraft / megjelenés: 1998
Homeworld / megjelenés: 1999
Diablo 2 / megjelenés: 2000
Max Payne / megjelenés: 2001
Black & White / megjelenés: 2001
World of Warcraft / megjelenés: 2004
Fable / megjelenés: 2005

THE GODFATHER

fejlesztő: EA Redwood **kiadó:** EA
info: PCG 05/07

A Keresztapa ugyan kicsit később érkezik a tervezettnél, de ez csak azért van így, hogy még nagyobb erővel sújtson le ősi riválisára, Grand Theft Auto úrra. Az ok egyszerű, a lemodellezett, önállóan élő, ránk reagáló Manhattan létrehozása nagyobb feladatnak ígérkezett, mint azt a fejlesztők előre látták. Sebaj, a késlekedéssel új lehetőségeket is kaptunk, például le lehet fizetni a rendőröket, akik fütyörészve hátat fordítanak, ha egy pajszerrel móresre tanítunk egy fizetni nem akaró boltost.

PARAWORLD

fejlesztő: SEK **kiadó:** Sunflowers
info: PCG 05/05

A gyönyörű nevű Spieleentwicklungskombinat már 2001 óta dolgozik a dinoszauruszos stratégiai játékon, amely gyönyörű grafikája mellett néhány irányításbeli újítással is készül a játékosok meghódítására. Az óriási késedelem hátterében a teljesen újjáírt grafikai motor áll, amely bizony jó egy évvel visszavetette a fejlesztést – cserébe a régebbi gépekre készült engine-nek köszönhetően gyengébb masinákon is jól fog kinézni, és gyors is lesz. Állítólag. Hisszük, ha látjuk...

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

fejlesztő: Headfirst Studios **kiadó:** 2K Games **web:** www.callofcthulhu.com

írta · Stoki

Minél többet késik egy játék, annál kisebb az esély arra, hogy tényleg megjelenik – szól a játékipar egyik Murphy-törvénye. Sokáig úgy tűnt, hogy e szólás szomorú példázata lesz a Dark Corners of the Earth is. A játékról még 2001-ben írtam előzetest a Guruba – akkor a készítők 2002 márciusára ígérték a premiert. Azóta a program több kiadóváltást is megélt, aztán a tavalyi E3-on megcsodálhattuk a konzolos kiadásért felelős bába, a Bethesda standján, majd megint gyanúsan elcsendesedett minden a projekt háza táján. Most éppen 2006 elejére várható a PC-re, és bár a játék ezzel a négyéves csúszással elnyerte a Duke Nukem Forever-vándordíjat, nem volt hiábavaló a várakozás – legalábbis az Xbox-verzió már a boltokban van, és így alkalmunk nyílt kipróbálni.

Dagon bácsi nem egy klasszikus szépség, de a Cthulhu-mitológiában még a csinosabbak közé tartozik

„A FÖLD ÁRNYÉKOS OLDALÁÁÁN..."

A Dark Corners of the Earth – amely bejelentésekor még egyedüliként viselhette nevében a Call of Cthulhu nevet – a méltán népszerű horrorszerző H.P. Lovecraft néhány novelláját dolgozza fel. A négy évvel ezelőtti ígéretekhez képest persze történtek változások: hősünk például nem választható karakter, hanem egy bizonyos Jack Waters, akinek azért sikerült belesűríteni az előtörténetébe négy életútra is sok borzalmat. A játék ugyanis olyannyira reális és beteg, amennyire reális és beteg csak lehet egy horrorfilm vagy egy Lovecraft-novella. Ez az a program, ami méltán került a 17 éven felülieknek korhatár-kategóriába, a program, ami elől nemcsak a gyerekeket kell elzavarni, hanem az asszonyt is, ha nem elég erősek az idegei.

Vegyük csak a prológusként végigjátszható, már említett előtörténetet! Jack – aki foglalkozására nézve magánnyomozó – az első snittben az arkhami elmegyógyintézetben felakasztja magát. Miközben egy orvos próbálja megmenteni, hősünk kezéből kiesik egy napló, amire a kamera ráközelít, és mintegy visszaemlékezésként a korábbi események tanúi lehetünk. Jacket 1915 szeptemberében egy furcsa, rendőrök által körülvett házhoz hívják. Miközben a házból lőni kezdenek a rendőrökre, Jack behatol, és végigjárja a szobákat. Először csak hullákat talál (egy szekta tömeges öngyilkosságának nyomait), majd megleli a lövöldözőt, aki Jacket a nevén szólítja, de a következő pillanatban a rendőrök kintről fejbe lövik. Tovább kutakodva emberünk talál egy szobát a saját fényképeivel, majd egy titkos hullaházat a pincében. A szomszéd alagsori helyiségben valamilyen folyadékban lebegő

említésre érdemes

Galleon
Toby Gard, Lara megálmodója az első Tomb Raider után lépett le csapatából, hogy egy új játékon kezdjen dolgozni. Ez volt a Galleon, mely eredetileg PC-re készült, majd három platformváltást és hét év fejlesztést követően tavaly jelent meg Xboxra, masszív sikertelenséggel. Ennyi idő alatt nyolc Tomb Raider jelent meg...

Fallen Angels
A svéd Digital Illusions már a Battlefield 1942 megjelenése óta dolgozik egy egyjátékos módra koncentráló második világháborús játékon. Ez a Fallen Angels, amelyből mindössze egyetlen kép jelent meg az angol Edge magazinban.

Dragon Age
A Bioware már 2003-ban elkezdett dolgozni ezen a PC-s szerepjátékon, aminek igazi bemutatója csak a következő E3-on lesz, a teljes játék pedig egyáltalán nem biztos, hogy még 2006-ban megjelenik.

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

fejlesztő: FireGlow **kiadó:** ?
info: ---

Őszintén szólva nem tudjuk, mi a helyzet a Sudden Strike 3-mal. A bejelentésekor biztosra mondták, hogy 2004 novemberében megjelenik a demó, aztán nem sokkal azután a teljes játék is. Idén június óta nem frissült a hivatalos oldal, de a fórumon egy fejlesztő azt állította, hogy már van a kiadó, és 2006 elején kerül a boltokba a program. Aztán ugyanő már a második negyedévet említette, de nem volt hajlandó új képet mutatni a játékból – nem lepődnénk meg, ha a játék végül nem látná meg a napvilágot.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

fejlesztő: Red Storm **kiadó:** Ubisoft
info: PCG 05/11

A Lockdown PC-s verziója jó nagyot hullámvasutazott (egy ízben a fejlesztést is leállították), míg a Ubisoft végre eldöntötte, hogy teljesen különbözni fog a konzolos változatoktól – többek között új pályákat kapunk, ahol kiemelten kell vigyázni a túszokra, valamint okosabb ellenfeleket és 20 új multiplayer fegyvert. Valószínűleg soha nem tudjuk meg, hogy a Lockdown miért nem egyszerű átirat, hanem szinte teljesen új játék lesz – de ha ez a javára válik, nem fogunk panaszkodni.

és működő emberi szervek várják Jacket, és a – még élő – ember, akihez a szervek tartoztak. Hősünk ezután akaratlanul is megöli őt, végül kaput nyit egy másik dimenzióra, ahonnan idegen lények lépnek elő. Ezután Jack elájul, öt év amnézia és pár hónap elmeotthoni kezelés után tér

nagyjából magához, majd egy titokzatos telefonhívásnak engedve meglátogatja a mogorva halászfalut, Innsmouthot. Na, még csak ekkor töltődik az első pálya...

TE-RONGYOS ÉLET(HŰSÉG)

A készítők nemcsak a díszletekben – Arkham, Innsmouth, 1920-as évek –, hanem a játékmenetben is hűen követték a lovecrafti hangulatot és a Cthulhu szerepjáték által is megerősített hagyományokat. Nincs esztelen lövöldözés – az első néhány pályán nincs is fegyverünk –, a hangsúly inkább a nyomozáson, a lopakodáson, és leginkább az ép eszünk megőrzésén van (a program ugyanis korrekten kezeli a szerepjáték sanity-rendszerét, ami a játékban pánikrohamok, hallucinációk, és egyéb – harc közben különösen hasznos – tréfák révén jelentkezik). Aki tehát „Cthulhu-Doomot" vár a játéktól, hatalmasat fog csalódni. A program inkább egy first person nézetű sötét kaland, amiben az effektektől a kezelőfelületig minden az atmoszférát szolgálja. Nincs egészségmérő és lövedékszámláló, állapotunkról csak elhomályosult látásunk, a szemünkbe fröccsent vér, bicegésünk, és egyéb érzékelhető sérüléseink révén értesülünk. A nem túl bő kézzel mért egészségügyi csomagokkal ugyan rendbe hozhatjuk magunkat, de ez több másodpercet vesz igénybe. Egyébként ez az egyetlen nem életszerű elem a játékban, de érthető, hogy a készítők egy térdlövés után nem kódoltak több hét lábadozást a játékba – a lényeg, hogy harc közben így sem tudunk gyógyulni. Amikor tehát kenyértörésre kerül a sor, a lopakodás és a menekülés lesz az első (az innsmouthi epizód végén Jack a játéktörténelem egyik legnagyszerűbb, ugyanakkor legfrusztrálóbb hajtóvadászatát szenvedi végig), és csak a legszükségesebb esetben kerül elő a pisztoly. Már csak azért is, mert célkereszt híján egyáltalán nem biztos, hogy el is találjuk azt, akit akarunk (a most megjelent King Konggal bebizonyosodott, hogy ez a megoldás életképes)...

PATINÁSAN A FUTÓSZALAGRÓL

A hangulat tehát szinte tökéletes, a grafikán viszont sajnos meglátszik, hogy eredetileg 2002-re szánták a program megjelenését. A karaktermodelleket mintha baltával faragták volna, az arcanimáció kezdetleges, a textúrákon sehol egy bump map – a készítők dicséretére legyen mondva, hogy a fény-árnyék játékokkal és a néhol döbbenetesen profi operatőri munkával némileg ellensúlyozták ezt a negatívumot. Csalódásra ad okot az is, hogy tíz játékóra is kevéske, és hogy a jó öreg Cthulhu végül nem fog felbukkanni a játékban (most elsüthetnék egy poént Cthulhu hívásával meg az üzenetrögzítővel, de nem teszem) – kistesója viszont igen: ugyanis a sztori a Dagon-kultuszt dolgozza fel. Bár szinte kizárt, hogy a PC-s verzióban orvosolják ezeket a hiányosságokat (talán a grafikán tupíroznak kicsit...) a Dark Corners of the Earth jelen formájában is különleges, kipróbálásra érdemes játék. Feszültségkeltésével, legtöbbször csak sejtetett, mégis tabukat döntögető brutalitásával egészen biztosan szívbajt hoz majd a játékosokra...

NEHÉZSÚLYÚ BAJNOKOK

Talán nehéz elhinni, de ezeket a játékokat még bőven az előző évezredben kezdték készíteni, és a fejlesztők még ma sem adták fel eredeti tervüket – persze a folyamat már többször újraindult, de e játékok még ma is készülnek.

Prey / bejelentés: 1995
Team Fortress 2 / bejelentés: 1997
Duke Nukem Forever / bejelentés: 1997

RISE OF LEGENDS

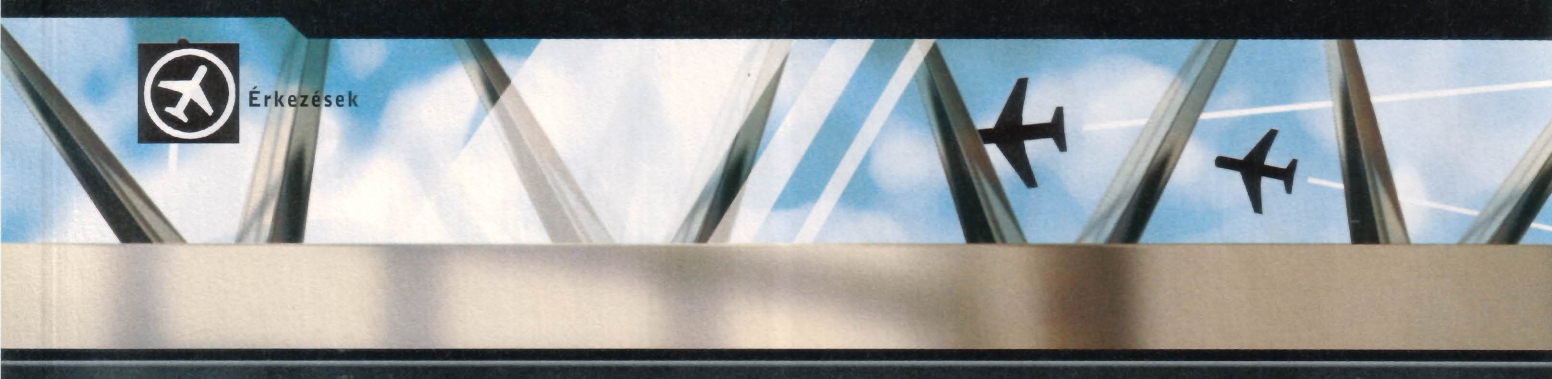
fejlesztő: Big Huge Games **kiadó:** Microsoft
info: PCG 05/08

Egyik személyes kedvencem az E3-on a Rise of Legends volt, amely teljesen új világával (a négy nép közül a két bemutatott a gőzgépekre támaszkodó Vinci és az arab mondavilágból táplálkozó Alim), ám ismerős zsenialitásával vett le a lábamról. Igazán nagy kár, hogy a Microsoft nem cserélte fel két nagy RTS-címének megjelenési sorrendjét: ez esetben már játszhatnék a Legendsszel, az Age of Empires 3 pedig kapna még fél év fejlesztési időt.

PREY

fejlesztő: Human Head **kiadó:** 2K Games
info: PCG 05/11

A Prey-t 1995-ben jelentették be, így a jövő júniusi megjelenés semmiképpen nem tűnhet elkapkodottnak. Persze tudni kell, hogy 1999-től 2002-ig a fejlesztés szünetelt, a Human Head pedig értelemszerűen mindent elölről kezdett (csak a főszereplő maradt nagyjából az, aki volt: egy erős spirituális hatalommal rendelkező indián). Szinte hihetetlen, de ha a Prey megjelenik jövőre, akkor a történelem leghosszabb ideig – 11 évig – készülő játékának története fejeződik be!



THE LORD OF THE RINGS ONLINE
SHADOWS OF ANGMAR

fejlesztő: Turbine Gameworld **kiadó:** Turbine **web:** lotro.turbine.com

Meghalt a gyűrűkurás MMORPG, éljen a gyűrűkurás MMORPG! A Turbine megszerezte Tolkien könyveinek jogait a Vivenditől (szerintünk nem volt valami nagy üzlet elpasszolni őket...), íziben átnevezte a játékot, és ugyanolyan iramban folytatták a fejlesztést. A mintegy két éves késést egyébként nem ez a rövidke balhé okozta, hanem egyrészt annak a szép hagyománynak a folytatása, miszerint online RPG nem készülhet el jelentős halasztások nélkül, másrészt pedig a Shadows of Angmarhoz speciális játékmotorra volt szükség, és ennek elkészítése rengeteg időt vett igénybe.

Egyébként pont azt lehet várni a játéktól, amit korábban a Middle-Earth Online-tól (egy éve még így hívták a játékot). Nagyjából az első könyv ideje alatt járunk Középfölde északi részén (bejárható lesz a Megye, Brí és Völgyzugoly is), a Szövetséget segítve nehéz útjuk során. Ez azzal is jár, hogy keresztet vethetünk az ork karakterekre, no meg – néhány arénán kívül – a PvP-re is; mint egy designer elmondta „legnagyobb rémálmunk egy alacsony szintű hobbitokra vadászó elf látványa volt – ezt el akartuk kerülni". A játékrendszer nem a kockadobós szerepjátékon alapul, hanem saját találmány – négy fajra (ember, törpe, hobbit, erdőtünde), hét kasztra és legfeljebb 50. szintű karakterekre számíthatunk a bolti verzióban. Aztán majd érkeznek a kiegészítők, melyek a Szövetség útját követik nyomon, és így kapunk majd új fajokat, területeket, képességeket, és a rohaniak megjelenésével hátasokat is.

Hamarosan sámánbeavatós medvetorost ülünk

Az imént említett specialitása a játékmotornak abból áll, hogy a nagy események nyomot hagynak a világtérképen – de csak annak, aki a küldetései során maga is megtapasztalta az adott dolgot. Ha tehát egy kezdővel együtt megyünk el egy olyan falu mellett, amit mi már láttunk elégni, mi elszenesedett házakat látunk, míg az újonc egy élettől duzzadó települést. Valami hasonló már volt a Guild Warsban is, de itt a játéktér majdnem egyötöde megváltozik a játék során – nem véletlen, hogy ennek megtervezéséhez, megvalósításához rengeteg idő kellett.

A VAMPIRE STORY

fejlesztő: Autumn Moon **kiadó:** ?
info: ---

A volt LucasArts-fejlesztőkből álló csapat 2002-ben kezdett el dolgozni ezen a vidám vámpíros kalandjátékon. Eredetileg idén Halloweenkor akarták kiadni a játékot, de ez a terv két dolog miatt végül kútba esett. Egyrészt sikerült összeveszni a kiadóval, az apró német Bad Brainnel, másrészt a játék grafikája is átalakul – a rajzolt hátterek megmaradnak, de a kétdimenziós karakterek helyét poligonból felépült figurák veszik át. A fejlesztők célja most a 2006-os Halloween.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

fejlesztő: Bethesda **kiadó:** 2K Games
info: PCG 05/12

Amit előző számunkban olvastál igaz; mégis, túl szép ahhoz, hogy teljesen igaz legyen. Az óriási világ, a céhek, a varázslatok, a csodás grafika marad a régiben – azonban a kiadó elhalasztotta a megjelenést. Egyrészt azért, hogy a megfelelő pénzügyi negyedévben hozza a várhatóan óriási bevételt az Oblivion, másrészt pedig azért, hogy a programozóknak még több idejük legyen az optimalizálgatásra – így aztán várhatóan nem csak a legerősebb gépeken fog jól futni.

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

fejlesztő: Funcom **kiadó:** Funcom **web:** www.dreamfall.com

Hívták már hivatalosan Longest Journey 2-nek, .Staticnek, volt róla szó, hogy ismét 2D-s játékot kapunk, aztán 3D-s motort kalapáltak a játék alá. Talán nem véletlen, hogy a játék kis halasztást szenvedett – sőt, inkább az a furcsa, hogy csak fél év halasztásról van szó. Főleg azt figyelembe véve, hogy nemrég újraszinkronizáltak szinte minden karaktert, ráadásul a vezetőség azzal van elfoglalva, hogy a céget bevezessék az oslói tőzsdére.

Kicsit ironikus, de a kalandmegszállottak nagy része nincs teljes mértékben megelégedve a 3D-s motorral, pontosabban az ennek következményeként megjelenő akciójelenetekkel. Nem a minijátékokról van szó (hackelés, zárfeltörés), azoknál egyszerűen különféle ikonok párját kell megkeresni minél rövidebb idő alatt. Sokkal inkább arról, hogy bőven lesz verekedés a játékban – sőt az újabb képeken már kardozást is láttunk! Persze a Funcom sem akarja elidegeníteni a Longest Journey rajongóit, így a legtöbb akciót rejtőzködve, menekülve el lehet kerülni. Egyébként itt a verekedés a klaszszikus Mortal Kombatokra emlékeztet (gerinckitépés és szigonyozás azért nem lesz), nem Fahrenheit-módra, kell küzdeni, hanem nekünk kell mozogni, védekezni, kombókat beütni. Egyelőre számunkra sem túl szimpatikus ez a játékrész, de a végleges ítélettel azért megvárjuk a kész verziót...

Amúgy a három karakter (Apryl az előző részből és egy Kian nevű harcos a játékidő 20-20 százalékában lesz irányítható, a főszereplő a főszereplők között egy Zoe nevű lány lesz) három világon keresztülívelő csavaros történetének megírásával is elmehetett néhány hónap... A sztoriról egyébként nem sokat lehet tudni, mindenesetre a játék azzal indul be, hogy mindhárom karakterünk furcsa álmokat kezd látni, melyben egy kislány kér tőlük segítséget. Ebből még akármi is kisülhet, mindenesetre ha csak feleolyan jó lesz, mint az első rész volt, vidám tavaszra számíthatnak a kalandorok...

említésre érdemes

Elite 4
A Frontier 2001-ben kezdett el dolgozni a legendás úrsorozat negyedik epizódján, ám a sok mellékes munka – például a Rollercoaster Tycoonok vagy a bizarr PS2-es kutyaszimulátor, a Dog's Life – miatt ez elhúzódott, és nemrég mindent kihajítva, az elejétől kezdték meg újra a fejlesztést.

Battlestations: Midway
Nem kell messzire mennünk, ha halasztást keresünk, a Mithis által fejlesztett Midway az első sajtóközlemény szerint 2003 végén jelent volna meg. A legutóbbi informcióink szerint a játék jövő év első vagy második negyedévében kerül a kezeink közé.

Carmageddon 4
A szégyenletes TDR 2000 után a SCi hanyagolta a Carmageddont, de már 2002 legvége óta dolgoztatták a Visual Science csapatát az új részen, melynek éppen most kellett volna megjelennie. A SCi azonban nemrég feloszlatta a fejlesztőcsapatot, és egy új gárda kezdhette elölről a fejlesztést.

Tabula Rasa
Minden Ultimák atyja, az egykori Lord British, azaz Richard Garriot 2001-ben nyergelt át az online szerepjátékok világára, és kezdte meg munkáját a Tabula Rasán, amely eredetileg egy manga stílusú fantasy MMORPG lett volna, 2004-es megjelenéssel. Most már egy posztapokaliptikus sci-fi játékról van szó, amely elvileg jövőre kerül a boltokba.

THE WITCHER

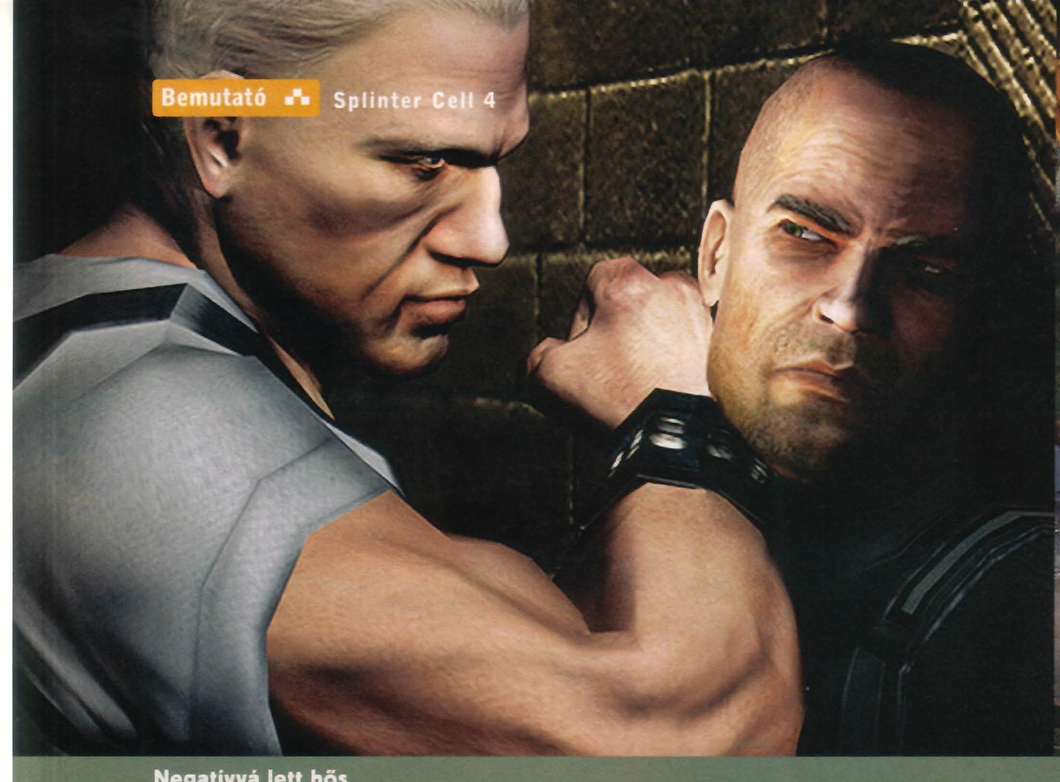
fejlesztő: CD Projekt **kiadó:** CD Projekt
info: PCG 05/12

Előző számunkban olvashatsz bővebben a lengyel fordítóból lett kiadóból lett fejlesztő első játékáról, egy akciódús fantasy RPG-ről. Az elsőként a tavalyi E3-on megismert játékot eleinte idén tavaszra ígérték, de most már biztos, hogy 2006 előtt nem jelenik meg. Bár mi a hivatalos első negyedév megjelölést használtuk, egyáltalán nem kizárt, hogy még néhány hónapot késik a Witcher, méghozzá a hatalmas területek végső kidolgozása miatt.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

fejlesztő: Grin **kiadó:** Ubisoft
info: PCG 05/11

A konzolgyűlölők újabb érvet csatolhatnak listájukhoz: az Advanced Warfighter megjelenését ugyanis az Xbox 360-as verzió miatt halasztották el. A többi verzió nagyjából kész, így az összes programozót át lehetett hajtani az X360-as változat kipofozgatására, hogy annak sebessége megfelelő legyen. Illetve, ahogy hallottuk, a nextgen verzió multiplayer porciójával is vannak súlyos lemaradások, így azon is dolgozik egy kisebb sereg.



Negatívvá lett hős

SPLINTER CELL 4

írta • Grath

fejlesztő > ubisoft shanghai és ubisoft montreal **kiadó** > ubisoft **web** > www.bewaresamfisher.com

Meg kell vallani, van vér a Ubisoft pucájában. Ott van náluk az utóbbi évek egyik legnépszerűbb játéksorozata, készül a negyedik rész, és bár biztosan sikeres lenne egy „egyszerű" folytatás, ők inkább változtatnak a bevált recepten. Lehet, hogy ez nem mindenkinek tetszik majd, de ez a bátor lépés mindenféleképpen tisztelendő, főképp a többi kiadó ilyen tekintetben félénk próbálkozásait látva.

SAM FISHER, A HŐS

Ő volt az első Splinter Cell, azaz a Third Echelon nevű amerikai kémszervezet kizárólag egyedül dolgozó ügynöke.

Minden küldetése sikerrel zárult, főnökei, bajtársai tisztelik, megoldásait az ügynökség már tanítja is az újonnan kiképzett ügynököknek.

A számára tulajdonképpen minden lehetőséget megengedő Ötödik Szabadságot kizárólag Amerika védelmében használta – és az emberölést még így is próbálta kerülni.

Mióta két hónapja kilépett a Third Echelontól, 31 bankot rabolt ki, brutálisan meggyilkolva rengeteg civilt és rendőrt; a helyszínről mindig el tudott menekülni.

ÖSSZEOMLÁS

Na igen, elég merész felütéssel kezdődik az egyelőre alcím nélküli Splinter Cell 4: az eddig igazi hősnek tartott Sam Fishert teljesen más szemszögből vehetjük szemügyre az intróban. Épp a harminckettedik bankját rabolja, rengeteg embert ejt túszul – de ezúttal nem folyamodik szokásos fegyveréhez, nem menekül el ördöngös módon a rendőrök által körülvett épületből. A túszdráma három naposra duzzad, a végén (mire 12 civil és három rendőr már halott) pedig egyszerűen leteszi a fegyvert, és megadja magát.

Természetesen senki nem tud arról, hogy ő a Third Echelon tagja volt (elvégre a szervezet létezéséről sem tud sok ember), így mint bekattant tengerészgyalogost mutatják be a lapok. Sam semmi megbánást nem tanúsít, semmilyen magyarázatot sem ad; sem a nyomozóknak, sem az őt többször civilben meglátogató volt főnökének, barátjának, Lambertnek. A bíróság végül tizenegyszeres életfogytiglanra ítéli, úgy-

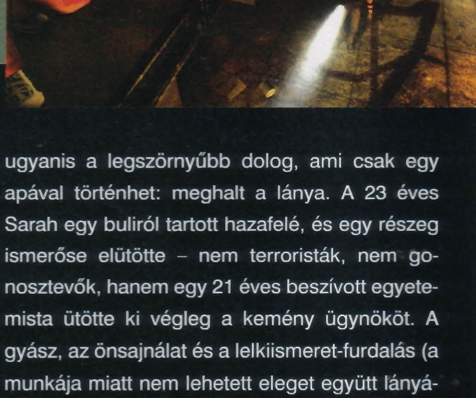
METAL GEAR SOLID 4

A "másik" lopakodós akciósorozat következő része is alapvető változásokat hoz a rajongóknak. A csak PS3-ra készülő MGS4-ben a főhős, Solid Snake cirka 65 évesen űzi az ipart: ezúttal egy háború kellős közepén kell settenkedve világot mentenie.

hogy a 48 éves férfi bevonul egy durva bűnözőket fogva tartó kansasi börtönbe – a tervek szerint mindörökre.

Noha az első gondolatunk nekünk is az volt, hogy ez talán csak egy jól megkoreografált álca, és Sam így akar beépülni egy rendkívül gyanakvó bűnszervezetbe, úgy néz ki, hogy ez nem így van, és emberünk tényleg kilépett a cégtől. Meglehet persze, hogy a Ubisoft minket is átvert, és az is tény, hogy a játéknak csak első negyedéről kaptunk információkat és képeket, a legtöbb kérdésünkre pedig nem voltak hajlandók válaszolni; de egyelőre semmi nem utal arra, hogy az egészet a Third Echelon tervelte volna ki.

A dolog persze nem előzmények nélküli, nem egyszerűen a stressz vagy hirtelen jött agybaj állította át Samet a másik oldalra. Megtörtént vele



ugyanis a legszörnyűbb dolog, ami csak egy apával történhet: meghalt a lánya. A 23 éves Sarah egy buliról tartott hazafelé, és egy részeg ismerőse elütötte – nem terroristák, nem gonosztevők, hanem egy 21 éves beszívott egyetemista ütötte ki végleg a kemény ügynököt. A gyász, az önsajnálat és a lelkiismeret-furdalás (a munkája miatt nem lehetett eleget együtt lányával) leverte lábáról Samet, akit természetesen azonnal szabadságra küldtek. Ő nem is ment be

Szomorú látvány ez: három játék sokak által megszeretett hőse börtönben sínylődik

dolgozni egy hétig, aztán még egy hónapig, aztán már soha többet – a Third Echelonnál akkor hallottak róla legközelebb, amikor kopaszra borotválva kirabolta az első bankot.

ÜGYNÖK A SITTEN

Sam tehát egy cellában találja magát, egy másik többszörös gyilkos – és többszörös életfogytos – lakótársaként. Sam persze nem akarja egész életét a rácsok mögött tölteni, és az ő tapasztalatával nem is kell sokáig keresgélnie a kiutat: hamar kidolgoz egy szökési tervet. Az előkészületek is könnyedén lezajlanak, és már éppen indulna a külvilág felé, amikor cellatársa, Jamie megzsarolja: vagy őt is kiviszi, vagy szól az őröknek. Sam csak azért nem választja a kézenfekvő harmadik lehetőséget (felkoncolni a fickót, aztán usgyi kifelé), mert Jamie helyismerete jól jön számára.

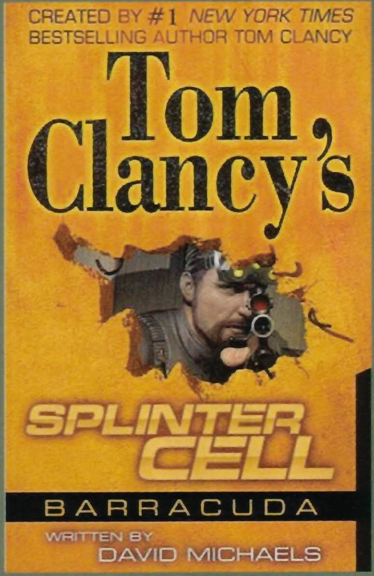
Az első pálya tehát a börtönben játszódik, a legtöbb kép is ezt mutatja be. Ezen a pályán rögtön látszanak a változások, amik a játékmenetet illetően érték a sorozatot. Nincsenek többé high-tech kütyüink, átalakítható gépfegyverünk, hő- és éjjellátó szemüvegeink; csak az, amit zsákmányolni tudunk a legyőzött ellenfelektől. Az őröktől elvett pisztoly lesz az első fegyverünk, zártörés és hackelés helyett szintén a lecsapott smasszerektől vehetjük el a kulcskártyákat.

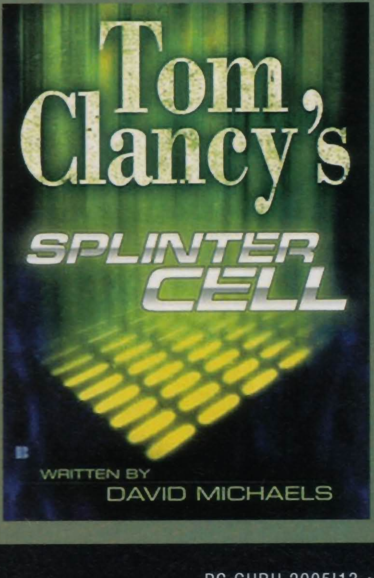
„ A Splinter Cell a Ubisoft legsikeresebb sorozata, három részéből 13 millió példányt adtak el eddig. ”

A börtönetikett megköveteli, hogy megmentsük cellatársunk életét, ha azt egy "kopaszerős" megpróbálja kioltani a konditeremben

SPLINTER CELL A REGÉNY

Bár a játékosok nagy részének újdonság az is, hogy Samnek egyáltalán volt egy lánya, akik tudnak annyira angolul, hogy elolvassanak minden játékból készült regényt, tisztában lehetnek ezzel. Az eddig megjelent két regényben (amit érdekes módon nem Tom Clancy írt) ugyanis az akció és a kémkedés mellett Sam családi élete is szóba kerül. Az első kötet Irakba vezeti hősünket, ahol egy másik Splinter Cell ügynök halálának körülményeit kell kinyomoznia, ám az ügy végül sokkal nagyobb jelentőséget kap: a Shop nevű fegyverkereskedő céget kell kiiktatnia Samnek. A nemrég megjelent Operation Barracudában a világ megmentése már másodlagos fontosságú, sokkal többet olvashatunk a Third Echelon megalapításáról, Sam társairól, és persze az ezúttal a Távol-Keleten tevékenykedő ügynökről is. A könyveket sokan dicsérik; akinek az érdeklődését felkeltettük, az a www.amazon.co.uk-ról rendelheti meg a két regényt. (Lapzárta után érkezett: állítólag megjelent magyarul is az egyik regény, A sejt címen!)





SPLINTER CELL A FILM

Természetesen Sam Fisher sem ússza meg a film-kezelést, várhatóan a jövő év végén, vagy 2007 elején kerül a mozikba a Dreamworks által készített film. Egyelőre még sok személyi kérdés tisztázatlan, így még nem ismert a rendező vagy a főszereplők kiléte (Kurt Russelt, Eric Banat és Mark Wahlberget is említik a filmes weboldalak), viszont a forgatókönyv már készen áll. Ezt az a Stuart Beattie vetette papírra, aki legutóbb a Collaterallal mutatta meg, hogy igen tehetséges. Aki szeretné, a www.latinoreview.com oldalon elolvashatja a forgatókönyv elemzését, de az alapokról itt is lerántjuk a leplet.

A film valamikor a harmadik rész után játszódik, és főként Sam következő küldetésére koncentrál, de megismerhetjük belőle lányát, Sarah-t is. Ő a film elején dühös apura, mert az a három zöld lámpácskájával Bangladesh-ben bújkál különféle csövekben, és egy Hassan nevű terroristát fog éppen el, nem pedig a felesége (mármint Sam felesége...) temetésén vesz részt. Később Hassan kiszabadul, és elrabolja Sam lányát, hogy így kényszerítsen ki különféle dolgokat az ügynökből...

A film a forgatókönyv alapján igazán akciódús lesz, és Sam minden, a játékból ismert trükkjét, fegyverét viszont fogjuk látni, az SC-20K automata fegyvertől a fojtogatásig. A kritikus szerint a rajongók meg lesznek elégedve a filmmel, a lehetséges ötből négy csillaggal jutalmazta az irományt.

Sokkal gyorsabb, akciódúsabb lesz a játék, mint az eddigi részek – legalábbis eleinte biztosan. A játék producere szerint a high-tech helyére az ösztönök, a kivárás helyébe a reflexek léptek. Ez persze abszolút nem jelenti azt, hogy Max Payne-t csinálnak a sorozatból, de tény, hogy a lopakodás már nem mindig jelent megoldást, a zseblámpás őrök miatt az árnyékos sarkok nem jelentenek észlelhetetlenséget. Sam is sokkal bátrabbá, bevállalósabbá vált – elvégre neki már minden mindegy.

A börtönből való szökést – ez lesz vagy két óra – követően nincs más választásunk, mint Jamie-t követni, aki korábbi kenyéradójához, Emile Dufraisne-hez megy vissza. Mint kiderül, Emile egy apró bűnszervezet feje, ez a John Brown's Army, amelyet még a legalaposabb kormányzati jelentések is alig-alig említenek meg.

MEGANNYI KÉRDÉS

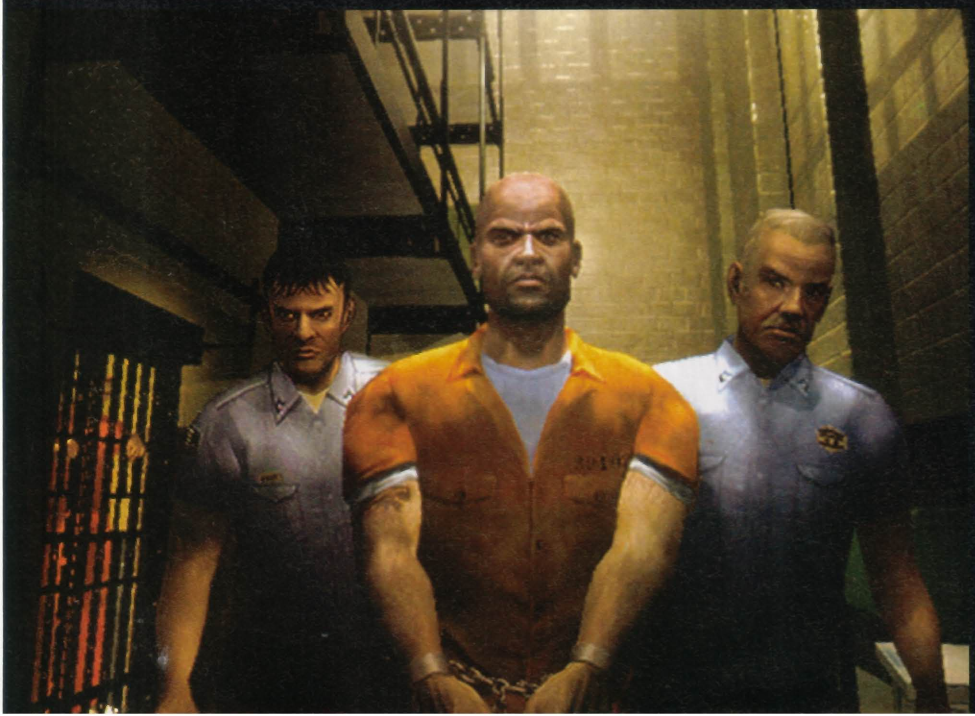
Sajnos hiába fenyegettük meg a ubisoftosokat – beígérve azt is, hogy Chris megöli az összes WoW-karakterüket –, nem nyíltak meg, és a játék folytatásáról semmit nem mondtak. Mindössze néhány célzást hallottunk arra, hogy esetleg a mi kezünkben lesz a döntés, hogy Sam végül melyik oldalra áll...

Azt hiszem a "kormányzati épületekbe való behatolás" órát inkább nekem kellene megtartani...

"Na most nagyon figyelj rám, Sam! Nincs többé leütés meg elterelés; ha valaki az útadba áll, öld meg!"

de persze lehet, hogy mi is megtévesztés áldozatává váltunk. A Splinter Cell 4-en egyébként már másfél éve dolgozik a cég shanghai-i stúdiója, akiket a Chaos Theory megjelenése óta a kanadai divízió is segít. A meghökkentő sztorit John McLean-Foremannak köszönhetjük, aki korábban a Gamasutra (a legjelentősebb játékipari weboldal) szakértője volt, játékok történetének megalkotásáról tart egyetemi szemináriumokat, és legutóbb a Black & White 2 sztoriját öntötte végleges formába.

Az oldalon található képek az Xbox-verzióból származnak, és noha a PC-s ennél sokkal szebb lesz, rögtön látni, hogy a karakterek sokkal emberibbek, a bevilágítás pedig sokkal realisztikusabb, mint eddig. (Természetesen amint megérkeznek az első PC-s képek, leközöljük őket az újságban!) Szintén sok kérdés merül fel a multiplayer módokkal kapcsolatban, hiszen az ezt bemutató, az X05-ös kiállításon bemutatott videóban a klasszikus zöldlámpás karakterek is feltűntek Sam mellett. Nem tudjuk, hogy vajon a későbbi szinteken is lesznek-e társaink – mint Jamie a börtönben –, és ha igen, vajon lehet-e nekik parancsot adni. A válaszok pedig váratnak magukra, ami már csak azért is furcsa, mert a játék a jelenlegi álláspont szerint alig négy hónap múlva, márciusban a boltokba kerül. Mi mindenesetre fellelkesültünk a változások hallatán, tetszik Sam új kinézete, és minden nap imádkozunk a játékfejlesztők istenéhez, hogy ne vigyék el túlzottan az akció felé a játékot. De hát a Ubisofttól mostanában rossz játék nemigen érkezett, úgyhogy egyelőre töretlen a bizalmunk bennük.



Splinter Cell 4

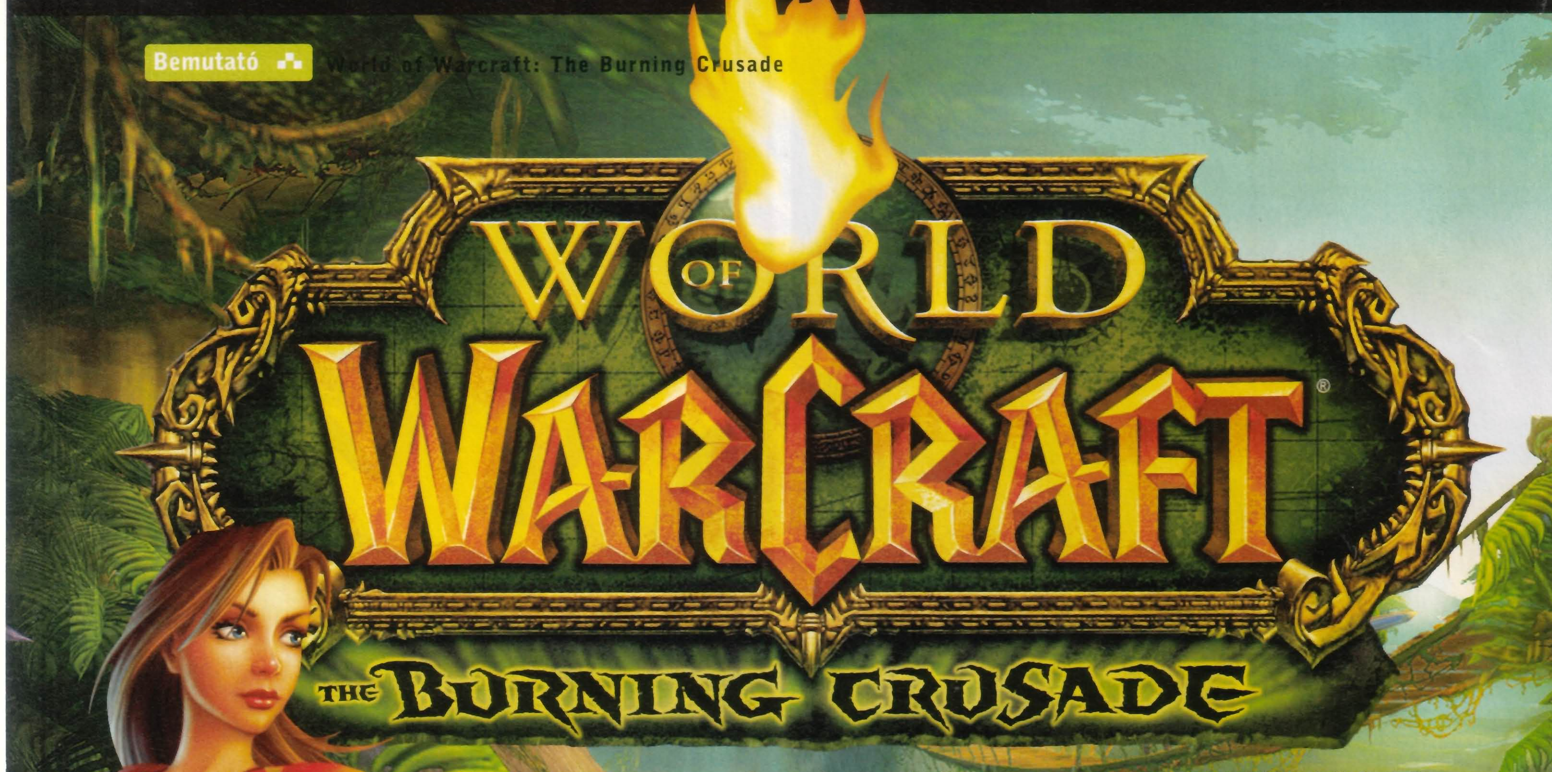
+ A játékmenet alapjai megmaradnak, de szinte minden más megváltozik

– Vajon minden változásnak örülni fogunk?

Összességében:

Hagyományos Splinter Cell, új környezetben, új eszközökkel, új fogásokkal.

Készültségi állapot: 75%



Remélhetőleg nem sokan vannak e sorok olvasói között, akik ne hallottak volna még a Blizzardról. Az egykor Silicon & Synapse néven alakult brigád már korai alkotásaival (Lost Vikings, Blackthorne, Rock & Roll Racing) is rengeteg kellemes órát szerzett nekünk, mióta pedig felvásárolták a Condort - sokáig Blizzard North néven futottak, és a Diablókat köszönhetjük nekik - csak milliók által imádott csodajátékokat adtak ki: Warcraft, Warcraft 2, StarCraft, Warcraft 3 és persze a legutóbbi csapás, a World of Warcraft. Bár a bejelentéskor sokan nem hitték benne, ez lett a legnépszerűbb MMORPG, és most végre megkapjuk az első kiegészítőt is!

fejlesztő blizzard **kiadó** vivendi universal **web** www.worldofwarcraft.com/burningcrusade

Megannyi pletyka, találgatás és kudarcba fulladt információszerzési próbálkozás után a Blizzard végre felfedte, mit hoz a WoW első kiegészítője. Természetesen itt is a saját útjukat járják: nem lesz évente két-három, mindössze néhány új varázslatot és tárgyat tartalmazó expanzió, és nem is akarják gyökeresen átalakítani a játékot, mint azt a Sony teszi meg cirka évente a Star Wars Galaxies-zal. A Blizzard legfontosabb feladatának azt érzi, hogy a magas szintű karaktereknek rengeteg elfoglaltságot adjon; elvégre előbb-utóbb mindenki eléri a 60. szintet, és ekkor teljesen megváltozik a játék. Lehet ugyan PvP-zni, a durva, 40-fős instance-okat járni, de a fejlődés mindenképpen lelassul (nem véletlenül indít szinte mindenki egy-két új karaktert az első kimaxolása után). Ezen változtat a kiegészítő, amely kismillió új lehetőséget kínál mindenkinek; többek között megemelkedik a szintkorlát, kapunk két új fajt, elképesztő mennyiségű új instance-ot, egy új foglalkozást, meg toronyórát lánccal.

MIT KÍVÁN A HORDA-NEMZET?

A Blizzard saját felmérése szerint azért van a létszámot tekintve enyhe Szövetség-előny a játékban, mert a kezdő játékosok hajlamosak a „szép" karaktereket, azaz az embereket és az éjelfeket választani. Az egyensúly helyrebillentése érdekében most a Horda is megkapja a maga vonzó faját, méghozzá a vérelfeket. Az ő tör-

SPYWARE A WOWBAN?

Mivel senki nem olvassa az installáláskor felbukkanó felhasználói szerződést, sokan nem is tudják, hogy a WoW-val együtt egy Warden nevű program is feltelepül a gépre. Ennek feladata az, hogy kiszűrje a csalóprogramokat, de egy kutatás szerint emellett figyeli online szokásainkat, levelezésünket és ezekről időnként jelentést is küld. A kutatást végző programozó háborút akart indítani a szerinte spyware-t terjesztő cég ellen, de felmérése szerint a legtöbb játékos inkább bevállalja a Wardent, ha csalóktól mentes környezetben játszhat.

Bemutatkoznak a vérelfek, a Horda oldalán megjelenő új faj csinos képviselői

AZ ÚJ INSTANCE-OK

ADATOK

Auchindoun*	20 fő (?)	70. szint
Black Temple*	40 fő	70. szint
Hellfire Citadel*	?	60. szint
Karazhan	20 fő (?)	70. szint
Lady Vashj*	?	65. szint
Necropolis Naxxaramas	10 fő (?)	60. szint
Tempest Keep*	5 fő / 40 fő	70. szint
Zul'Aman	20 fő	65. szint (?)

*A megjelölt instance-ok Outlanden találhatók

KARAZHAN

Már régóta izgatja a játékosok fantáziáját, hogy mi lehet Medivh mágusmester tornyában – hát most kiderül: egy borzasztó kemény, élőhalottakkal és csapdákkal tömött, három instance-ból álló helyről van szó, amelynek legnépszerűbb ága minden bizonnyal az operaház lesz. A félelmetes zenére felhúzódó függöny mögött egy véletlenszerű főellenfél várja majd a csapatot... (A lenti képek Karazhan állatszobrokkal díszített termeit mutatják.)

ZUL'AMAN

A vérelfek területén található Zul'Aman a trollok birodalma, mely egy Zul'Gurubhoz hasonló méretű instance. Lesznek külső területek is, különleges őrállatokkal, de a központi piramisban, Ula-Tek szentélyében már csak a legerősebb troll boszorkánymesterek fogadják csapatunkat.

NAXXRAMAS NECROPOLIS

Akik már tucatszor leölték Stratholme báróját, azoknak biztos feltűnt az az „üzemképtelen" instance-bejárat, amely mögött Kel'Thuzad, a dalarani ősmágus rejtőzik. Vagy a kiegészítőben, vagy közvetlenül annak megjelenése előtt egy patch-ben megnyílik a bejárat, és – várhatóan tízfős csapatokkal – meg lehet kezdeni a felderítést a lebegő nekropoliszban. Bent a legerősebb élőhalottakra kell számítani, no meg jó eséllyel több emeletre, melyek külön instance-okat jelentenek.

HELLFIRE CITADEL

Az Outlands legkönnyebb labirintusa, amelyet a friss világutazók is bátran kipróbálhatnak. A citadella felépítése leginkább Onyxia fészkéhez hasonlít: van néhány egyszerű szörny, aztán pedig jön maga a főnök. Ez pedig nem egy sárkány, hanem egy Pit Lord-típusú korbácsos-tüzes démon, név szerint Magtheridon. Tűzellenállás forrón ajánlott!

TEMPEST KEEP

Outland Netherstorm nevű területén található ez a csak repülő hátassal megközelíthető erőd, melyben a vérelfek tébolyodott hercege, Kael'Thas tanyázik. A központi rész egy Molten Core-méretű és felépítésű – azaz trükkös főellenfelek nagy számban – hely lesz, de a bejutáshoz többször is be kell járnunk a három kisebb, öt fő számára tervezett instance-t a kulcsért.

AUCHINDOUN

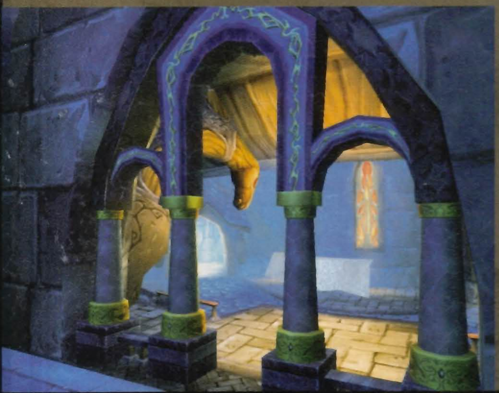
A legegyedibb új hely minden bizonnyal ez lesz, hiszen alaphelyzetben ez egy város, ahol üzletelhetünk, pihenhetünk – ha pedig kellően magas reputációra teszünk szert a helyieknél, egyedi recepteket is vásárolhatunk. Ha azonban az agresszió mellett döntünk, egy kemény utcai harcokkal tűzdelt instance-ra kell számítanunk, ahol természetesen a kincsek nagyobbak lehetnek, mint amit békésen vehetnénk...

LADY VASHJ

Illidan egyik segítője, a nagák vezetője is leölhető lesz a kiegészítőben. Ugyan sokat egyelőre nem tudni a találkozásról (az instance nevét sem), az mindenesetre biztos, hogy túl sok ellenfél nem lesz körülötte: alig néhány őr, esetleg pár megidézett lény. A hölgy persze tud trükköket, szóval könnyű menetre nem szabad számítani...

BLACK TEMPLE

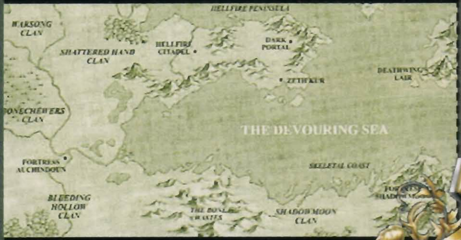
Illidan, a démonná vált egykori éjelf ebből az óriási erődből irányítja az Outlandset lakó nagákat és démonokat. Itt nincsenek különösebb trükkök, meg kell tisztítani a több emeletes, óriási épületet a bent lakó démonoktól, majd a végén szembeszállhatunk az urukkal is, a játék messze legdurvább ellenfelével. Ez lesz a WoW eddigi legkeményebb instance-a, csak egy teljes, 40-fős raidnyi, 70. szintű, jól felkészült karakternek lesz esélye. Várhatóan eleinte nekik se sok...



DRAENOR RÉGEN

A mellékelt térkép Draenort még épen mutatja, ahogy azt a Warcraft 2 kiegészítőjében mi is láttuk. Azóta persze sok minden megválto-

zott, az északi részek teljesen leszakadtak, a kisebb déli erdők mutáción mentek keresztül, és létrejött a dögletes levegőjű Zanga Marsh,



az egykori főváros, Shadowmoon helyén pedig most Illidan Fekete Temploma tornyosul.

ténetük meglehetősen tragikus: egy csoport elf tízezer évvel ezelőtt elhagyta otthonát, és a keleti földrészen új birodalmat alapítottak, ez lett Quel'Thalas. Egészen addig békésen szívogatták a manát a Sunwell nevű mágikus forrásból, míg a Fagyos Trónt kereső Arthas arra nem tévedt. Akik harcba indultak ellene, mind meghaltak, a Sunwellt meggyalázta az élőholt bajnok, a maradék elfek meg ottmaradtak mana nélkül. Chris Metzen, a Warcraft-mítosz főguruja úgy írta le a dolgot, hogy „olyanok voltak, mint a drogfüggők, akiktől elvették a biztos utánpótlást”.

Ezt követően a túlélők, halottaik emlékére felvették a vérelf nevet, elszakadtak a Szövetségtől,

„ Anyámnak két hatvanas és egy negyvenes karaktere van. Esténként nem tudom felhívni, mert Molten Core-ban van. ” Jeff Kaplan, vezető designer

és összeálltak a nagákkal. Vezetőjük, Kael'Thas eljutott az ősi ork birodalomba, Draenorba, ahol szövetséget kötött Illidannal. A démonnal tartottak annak azerothi hadjárata során, így amikor Arthas győzött, alig néhányan maradtak életben közülük. Mivel az éjelfek ma mindennél jobban gyűlölik őket, kényszerűségből csatlakoztak a Hordához – ám ez nem jelenti, hogy puszipajtások lennének a többiekkel. Sylvanas, az élőholt királynő támogatását ugyan élvezik, az orkok elég bizalmatlanok velük szemben, a trollok meg egyenesen neheztelnek rájuk holmi régi területi viszályok miatt. A vérelf karakterek célja, hogy eljussanak a még mindig Draenorban tartózkodó Kael'Thashoz, akitől az újabb aranykor beköszöntét remélik (tekintve, hogy Kael'Thas egy új instance főellenfele lesz, nem valószínű, hogy ez a remény valóra válik...).

A vérelfek két faji képessége a Mana Trap és az Arcane Torment lesz. Előbbivel ellenfeleink manájából pusztíthatunk el egy keveset és egy semmilyen bónuszt nem adó buffot kapunk tőle, amelyből legfeljebb hármat halmozhatunk fel. Utóbbi képesség segítségével ezeket a buffokat

A vérelfek induló helyszíne teljesen más stílusú lesz, mint az éjelfek otthona

CAVERNS OF TIME

Így nézett ki a Blasted Lands a Sötét Térkapu megnyitása előtt

Noha a bejárata már a játékban van – Tanarisban –, az Idő Barlangjai a kiegészítőben kelnek életre. Az önmagában is négy bejárattal rendelkező Caverns of Time-ban négy teljesen eltérő instance válik elérhetővé. Eddig legalábbis négyről rántották le a leplet, de könnyedén el tudjuk képzelni, hogy kapunk még néhányat – ha nem is a kiegészítőben, de később mindenképp – hiszen ezek egyszerű alapötletük ellenére zseniálisnak ígérkeznek. Arról van szó ugyanis, hogy bizonyos erők bele akarnak szólni Azeroth múltjába, meg akarják változtatni a történelmet. Így aztán minden instance a világ egy régebbi, de igen jelentős mozzanatát fogja bemutatni, ahol nekünk – függetlenül hovatartozásunktól – azt kell elérnünk, hogy minden úgy menjen végbe, ahogy az a WoW-legendákban meg van írva. Bár erről nem esett szó, de várhatóan minden történelmi instance 40-fős, 70. szintű csapatokra lesz kitalálva.

THE OPENING OF THE DARK PORTAL

Idő: A Warcraft 1 előtt

A Warcraftok története ezzel a momentummal indult: az embereket kiirtandó Medivh megnyitotta a Sötét Kaput, amelynek másik oldalán az orkok távoli hazája, Draenor terült el. Az orkok átjöttek, a háború elkezdődött, és mi elsőként vehettünk részt a két faj küzdelmeiben – mindent meg kell tennünk tehát, hogy ez valóban megtörténhessen. Még akkor is, ha ez azzal jár, hogy Medivh-et meg kell védenünk a rá törő emberseregektől a Black Morass nevű mocsárban (ma ez sivatag, nem véletlenül Blasted Lands a neve).

THE BATTLE OF HELLFIRE PENINSULA

Idő: A Warcraft 2 kiegészítője

Ez egy kicsit különbözni fog a többi instance-tól: egy új PvP csatamező lesz. Sokan nem is hallottak róla, de a Warcraft 2-nek volt egy kiegészítője, a Beyond the Dark Portal. Ez arról szólt, hogy az emberek visszaverik az orkokat saját földjükre, majd utánuk mennek, és addig csatáznak Draenoron, míg az egész bolygó szét nem esik alattuk, leszámítva a Pokoltűz-félszigetet. Hogy itt mire lehet számítani? Minden eddiginél durvább öldöklésre...

THRALL'S ESCAPE

Idő: A Warcraft 3 előtt

Ez a helyszín oda vezet vissza, amikor Hillsbradban még az emberek, és nem az élőholtak uralkodtak – Tarren Mill még teljes díszben pompázott, Durnhold Keepben pedig nem egy tolvajbanda, hanem Aedalas Blackmoore tartott fenn egy börtönt. Itt raboskodott a később minden orkok hadurává előlépő Thrall is, akinek a szökését kell elősegítenünk, azaz legalább öt küldetést el kell végeznünk, majd meg kell védenünk a suhanc Thrallt is.

THE BATTLE OF MOUNT HYJAL

Idő: A Warcraft 3 utolsó pályája

Valószínűleg mindenki emlékszik a még Warcraft 3 utolsó ütközetére, ahol a Horda és a Szövetség vállvetve küzdött minden idők leghatalmasabb démonura, az első boszorkánymester, Archimonde ellen. Az éjelfek szent fáját, Nordrassilt elpusztítva végül sikerült legyőzni a démont, ám ehhez le kellett lassítani – ebben vehetünk mi is részt, több száz NPC bajtársunk oldalán. Hihetetlen érzés lesz majd nekivetni magunkat az óriási démon és két hű szolgája Azgaron és Anetheron elképesztő erejének, ez már most biztosra vehető!

A KILENCEDIK ELJÖVETEL

Várhatóan még idén letölthetővé válik a kilencedik nagy WoW-patch, mely még több újdonságot hoz a világba, mint az eddigiek. Azon túl, hogy a hős buboréklovagokat feltápolják, és rengeteg varázslókat erősítő fegyvert is kapunk, megnyílik az eddig zárt Szkarabeuszfal Silithus déli részén. A „megnyílik" persze kis túlzás, hiszen azt a játékosoknak kell megnyitnia, egy, az egész szerverre kiterjedő küldetéssorozat árán.

Az alacsony szintűek tárgyak leadásával segíthetik elő a folyamatot, a táposabbak pedig óriási ellenfelek kiirtásával kísérelhetik meg összeszedni a nyitáshoz szükséges jogar darabjait. Ha egyszer megnyílik a kapu (az ehhez vezető folyamatot a Blizzard egy átlagos szerveren három hétre saccolja), nyitva is marad, és két maximum-szintű instance-ot kínál. A kisebb a külső területekre vezet, ahol silithidek, nerubian pókok és az ezeréves álmukból felébredt Qirajik fogadják 20-fős csapatainkat. Emellett 40 hőssel felprédálható lesz a főváros, a csápokkal tömött Ahn'Qiraj is, bár ez nem lesz könnyű, lévén alaposan megizzasztja a BWL-t már leküzdött klánokat is.

Outland teljesen újszerű élmény lesz minden azerothi kalandozónak

JÁRVÁNYKUTATÁS

Nemrég egy programhiba miatt járvány kezdett el terjedni a WoW világában. Lényegében arról van szó, hogy Zul'Gurubban egy folyamatosan sebző, a környező játékosokra átterjedő betegség kerül a csapatra, ám ez elmúlik, miután a parti elhagyja ezt az instance-ot. Egy programhiba következtében a vadászok állatairól azonban nem tűnt el a kór, és amikor visszatértek a fővárosokba, az elkezdett terjedni (a hibát persze már rég kijavították). A BlizzConon a fejlesztők a legnagyobb röhögést azzal váltották ki, amikor elmesélték, hogy az Atlantai Járványkutató Központ megkereste őket, mert hallották, hogy online környezetben szimulálták egy vírus terjedését, és kíváncsiak voltak a tudományos eredményekre. Nem örültek, amikor megtudták a nagy titkot: egy sámán-totemmel minden betegséget el lehet mulasztani...

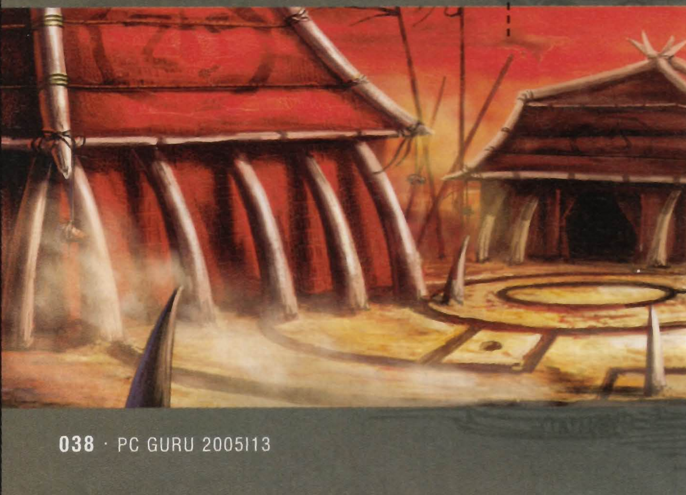
használjuk fel, ekkor manát (vagy rage-et, energyt) regenerálunk, és területre ható csendvarázslatot lövünk el, amely két másodpercig hozza az agyvérzést a körülöttünk levő varázslókra, papokra és egyéb mágiahasználókra.

A Szövetséghez tartozó új fajt még nem jelentették be, ennek egyetlen oka van: valamilyen általunk ismeretlen okból kifolyólag el kellett vetnie a Blizzardnak az eredetileg kinézett társaságot. Az mindenesetre teljesen biztos, hogy nem a pandarenek lesznek, és mivel a vérelfek nagyon jóban vannak a nagákkal, őket is kizárhatjuk. Maradnak a draenik, az orkok ősellenségei – velük egyetlen gond van, mégpedig az, hogy 99%-uk nem Azerothon él (néhányat láthatunk Swamp of Sorrowsban, és a Dark Portal környékén – egyébként vérelf is van néhány, például Azshara és Stonetalon hordás városaiban, vagy Northwatch Holdban raboskodva), és az valószínűtlen, hogy Draenoron egy egész induló zónát készítenének...

IRÁNY AZ ÚJ VILÁG!

A kiegészítő természetesen új területeket is hoz, mindenekelőtt az Eastern Plaguelandstől északra elhelyezkedő Quel'Thalast. A vérelfek területe várhatóan négy zónából fog állni, a fővárosnak, Silvermoon Citynek otthont adó Sunstrider Isleból, a cirka tizedik szintig fejlesztő Eversong Forestből és a huszadik szintig tápoló Ghostlandsből. Az utolsó helyszín a Sunwell Plateau, az elpusztított manakút helyszíne, de lehetséges, hogy ez még nem nyílik meg a kiegészítőben.

Kapunk persze néhány új instance-ot is Azerothon (ezekről külön írunk, és még ezek közül is kiemelkedik a fantasztikusan megazseniális Caverns of Time, ami szerintünk



a kiegészítő legjobb húzása!), de az igazi meglepetést egy teljesen új kontinens jelenti. Már utaltam is rá vagy tucatszor: az orkok ősvilágára, Draenorra mehetünk át. Igaz, ez már nem az a kimondott zöldellő, Azeroth-szerű birodalom, hanem egy kiégett, darabokra szakadt, majdnem teljesen halott bolygó. Itt él az orkokat gyűlölő draeni faj, itt nyalogatja sebeit Illidan démonfejedelem, és ide nyílik a Blasted Landsen található Dark Portal. Az átjutáshoz ezt a térkaput kell megnyitni, ez minden szerveren egyszer történhet meg. Vélhetően ez egy óriási küldetéssorozat lesz, mely szorosan kapcsolódhat Medivh tornyához, az új instance képében megjelenő Karazhanhoz, az őrült mágusmester nyitó rituálét leíró varázskönyve ugyanis még mindig valahol itt található.

Outland egy lebegő szigetekből és kiégett csatamezőkből álló, legalább hat (de vélhetően inkább több) zónából álló helyszín lesz, amely az 54. szinttől felfelé nyújt küldetéseket és ellenfeleket. Mivel a szintlimit hetvenre emelkedik, iszonyatos hatalmú lényekkel fogunk találkozni, melyek közül számunkra a puszta energiából álló Nether Dragonok lesznek a legérdekesebbek – ugyanis 70. szinten egy ilyet befoghatunk, és szabadon irányítható repülő hátasként használhatunk. Sajnos Outlanden kívül nem lehet megidézni, de ott néhány terület csak így lesz megközelíthető. Ezen a világon minden zóna egyedi kinézetet kap, még egymásra sem fognak hasonlítani, nemhogy valamelyik azeroth-i pályára; és hasonlóképp, a szörnyek is mind újak lesznek, nem használnak „átfestett" modelleket. Hogy mit kínál ez a terület? Több száz új küldetést, melyek nagy része a démoni légiók elleni küzdelemről fog szólni; emellett a hordások a draenikkel is küzdhetnek egy jót, a Szövetség pedig felkutathatja az öt hőst, akik a Warcraft 2 kiegészítőjében átvezették az ember-elf seregeket Draenorra.

SOCKETED ITEM, WTF?!

Bár nem olyan jelentőségteljes dolog, mint a tíz új szint, a tengernyi instance vagy az új területek, a legnagyobb lelkesedést a játékosok körében a socketed, azaz „lyukakkal" felszerelt tárgyak megjelenése váltotta ki. Akik játszottak a Diablo 2-vel (azaz mindenki), azoknak ismerős lehet a dolog: akárcsak ott, a WoW-ban is drágaköveket lehet helyezni ezekben a socketekbe. Az még nem tisztázott, hogy socketet már meglévő tárgyba is generálhatunk-e valamilyen módon, vagy csak az ezzel már „gyárilag felszerelt" új cuccoknál lesz csak erre lehetőség, de az már biztos, hogy a csiszolt drágaköveket az új szakmát felvevő ékszerészek készíthetik el a bányászat melléktermékeként keletkező kövekből (tudod, amiket el szoktál adni az aukciósházban – érdemes lehet mostantól felhalmozni őket). A drágakövek persze különböző bónuszokat adnak, és várhatón összeadódnak az enchantokkal. Az ékszerészek egyébként emellett készíthetnek koronákat (a varázslónépek sisakját), nyakláncokat és gyűrűket is.

WOW, SZÁMOKBAN

- Naponta átlagosan 20 millió tárgyat készítenek játékosok. A leggyakoribb a Copper Bar, a második a legjobb elsősegély-tapasz, a Heavy Runecloth Bandage.
- Az egykor legyőzhetetlennek hitt, 40 emberes összefogást kívánó sárkányt, Onyxiát nemrég egy tízfős csapat verte agyon. Perse hordások…
- A legnagyobb klán a játékban a Goon Squad (Mal'Ganis szerver, Horda oldal), akik már 970 főnél is többen vannak.
- A leghalálosabb lény a játékban mostanában a Blackwing Lair második főellenfele, Valeastrasz, heti átlag 24 000 „gyilkossággal". A nem-bossok között a gadgetzani őr vezet átlag 19 000 „fraggel".
- A játék összes szerverén egyszerre átlag 2900 durva instance (Molten Core, Blackwing Lair, Zul'Gurub, Onyxia) van nyitva. Hétvégén ennek majdnem másfélszerese fut.
- Európában és Amerikában jelenleg 247 szerver üzemel. A kínai és koreai szervereket nem tudtuk megszámolni, mert nem találtuk meg őket a weboldalon…

Trials of Obi-Wan

A Star Wars Galaxies harmadik kiegészítője ugyan sok jó újdonságot hozott, de az utána napokkal kiadott patch szinte mindet kiiktatta - így a dühös, becsapott vásárlók most visszakapják a kiegészítő lemez árát. Nem volt egy sikeres expanzió...

Sunstrider Island lebegő palotái új küldetések tucatjait rejtik

VOLT EGYSZER EGY BLIZZCON

Bár a Burning Crusade bejelentése maga alá temette a Blizzcon maradék versenyeit, bemutatóit, zajlottak érdekes dolgok a többi teremben is. A játék designerei több előadást is tartottak a játék megalkotásáról, ahol például kiderült, hogy a sámánok totemjeiről rengeteg vita volt, hogy a harcosok rage-ből végrehajtható képességeit egyes verekedős játékokból lopták, és hogy a vadászok mana helyett eredetileg fókuszból eregethették volna a speciális lövedékeket, aminek termelődéséhez egy helyben kellett állniuk. A druidák is majdnem kimaradtak, mert Chris Metzent, a Warcraft-történelem főíróját nehezen lehetett meggyőzni arról, hogy terjesszék ki a kasztot másra is, mint az éjelf férfiak...

Voltak különböző versenyek is, a hangutánzást Jonathan Davis, a KoRn énekese (mellékesen WoW-függő) vezette, a cosplay-, azaz jelmezbajnokságot egy ork warlock nyerte, és bárki indulhatott a hungarocell lándzsákkal vívott élő PvP-viadalon is. Mindenképpen be kell még számolnunk a Warcraft 3-, illetve a Starcraft-versenyről, melynek fődíja tízezer dollár volt. WC3-ban a holland ork, Grubby nyert a koreai ork Zacard ellen, SC-ben pedig két koreai, a zerg Yellow és a protoss Reach küzdött meg a döntőben, ahol végül az előbbi nyert.

Első este két koncert is volt – az még csak hagyján, hogy az Offspring is fellépett, de elsőként mutatkozott meg közönség előtt a „Level 60 Elite Tauren Chieftain" nevet viselő formáció, melynek énekese Samwise Didier, a Blizzard játékainak arculatát szinte egymaga megteremtő grafikus volt. Az ő Szövetség-ellenes dalaikat kellőképpen ellensúlyozta Tycho és Gabriel, a Penny-Arcade nevű zseniális online képregény rajzolópárosa, akik „Fuck the Horde" feliratú pólókban jelentek meg az előadásukon.

A fentiek már nagyjából biztosra vehetők, de ezeken kívül még rengeteg minden homályos a Burning Crusade-del kapcsolatban. Ami talán a legfontosabb, a már a bétateszt előtt bejelentett hősi kasztokról semmilyen információt nem kaptunk, ha csak annyit nem, hogy „ha elkészülnek időben, belerakjuk a kiegészítőbe". Csak emlékeztetőül: arról volt szó, hogy minden faj-kaszt kombináció valami durva új kasztot érhetne el, természetesen valami bődületesen nehéz küldetéssorozaton keresztül (csak egy példa: az élőhalott mágusból az egy évvel ezelőtti tervek szerint lich válhatott volna). Hogy ez még tényleg ezt jelenti-e, és hogy mit terveznek az ellen, hogy előbb-utóbb mindenki hőssé váljon, nem tudni – az biztos, hogy óriási hatalmat jelent ez a cím, hiszen, mint egy designer elmondta, „ha nem egyensúlyozzuk ki kellőképp a hősöket, tönkretehetjük az egész játékot".

Szintén nem tudni még az új raid-szörnyekről, az Outlands pontos méretéről, no meg arról, hogy a tíz új talent pontot miként költhetik el a már 60. szintű karakterek. Ezzel kapcsolatban csak az biztos, hogy noha lesz néhány varázslatnak, képességnek egyszerűen újabb, erősebb verziója, rengeteg teljesen új talent is lesz. A legdurvább minden ágon a 41 pontba kerülő új szuperképesség lesz, ami pont elérhetetlenné teszi egy másik ágon a 21 pontos képességek megszerzését (a 70. szinten ugye 61 talent pontja lesz minden karakternek). Ráadásul a fenti újdonságok nagy részének felsorolását követően a hivatalos Blizzard-videó (amely kissé csalódást keltett, lévén nemhogy nem a szokásos csodarender volt, de az új lények konkrét bemutatása helyett csak ceruzarajzokat mutattak róluk) azzal zárult, hogy „és még sok-sok minden", vagyis meglehet, hogy az elkövetkezendő hónapokban még fontos újdonságokról tudunk beszámolni. Igen, hónapokban, hiszen hivatalos megjelenési dátum nincs, még a 2006-ot sem akarták megerősíteni a fejlesztők! Azért reméljük nagyjából egy év múlva a kezeink közé kaphatjuk a kiegészítőt, amely egyébként jó eséllyel minden idők legsikeresebb ilyen programja lesz – nem tudjuk elképzelni, hogy lenne olyan játékos, aki ne venné meg...

A STARCRAFT KAPCSOLAT

Van a kiegészítőnek egy olyan újítása, melyről nagyon kevés szó esett. Lényegében arról van szó, hogy Outlandsen a Dark Portalon kívül még hét térkapu van, melyekből három nyitva is áll, és be is léphetünk rajtuk. Ezek teljesen idegen világokba nyílnak, a Blizzard designerei itt aztán tényleg kiélhetik fantáziájukat, aminek következtében totál őrült kalan-

dokra kell számítani – várhatóan új, trükkös raid instance-ok képében. Noha nyíltan senki nem vallotta be, több célzás is esett rá, hogy az egyik ilyen helyszín Aiur lenne, a protossok anyabolygója, amelyen jelenleg a Kerrigan által vezetett zergek tanyáznak. Mi egy Diablo-látogatást sem bánnánk, ott legalább a főellenség taktikáját is ismerjük...

WORLD OF WARCRAFT: The Burning Crusade

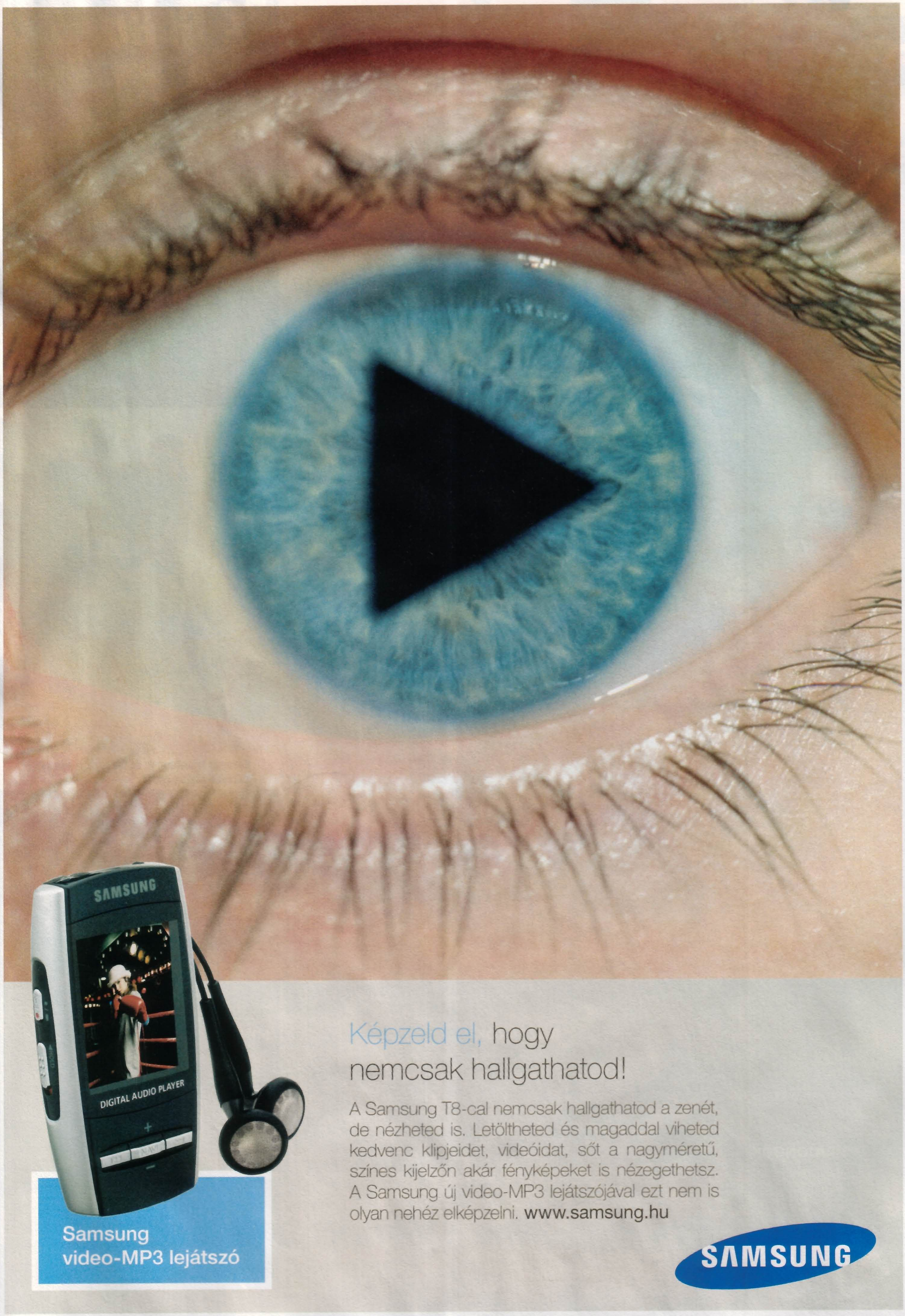
\+ Plusz tíz szint, egy teljesen új világ, legalább nyolc új instance, több száz új küldetés, tárgyak ezrei, új fajok... mi kell még?

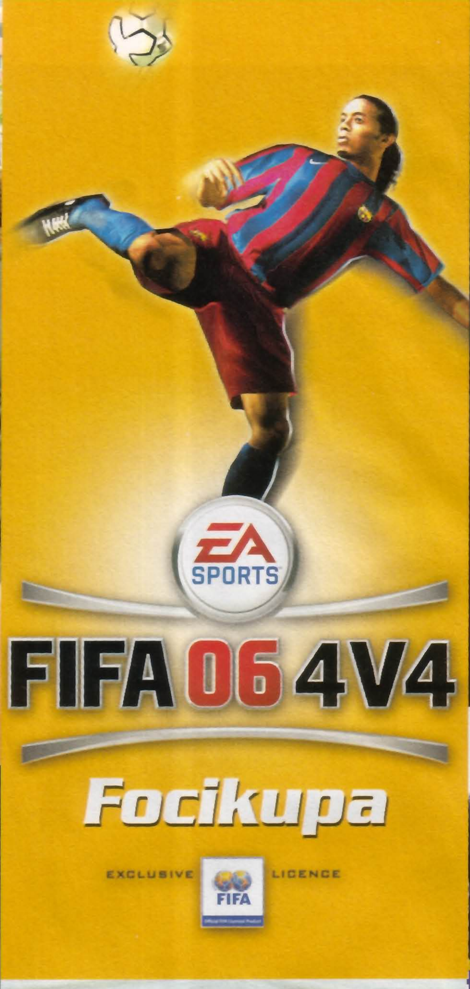
− Hogy mi kell még? Egy megjelenési dátum...

Összességében:

A szokásos zseniális Blizzard-kiegészítők sora úgy néz ki folytatódik...

??%


SAMSUNG
DIGITAL AUDIO PLAYER
Képzeld el, hogy
nemcsak hallgathatod!
A Samsung T8-cal nemcsak hallgathatod a zenét, de nézheted is. Letöltheted és magaddal viheted kedvenc klipjeidet, videóidat, sőt a nagyméretű, színes kijelzőn akár fényképeket is nézegethetsz. A Samsung új video-MP3 lejátszójával ezt nem is olyan nehéz elképzelni. www.samsung.hu
Samsung
video-MP3 lejátszó
SAMSUNG



A múltkori számban ígéretet tettünk, hogy egy rövidebb írás és videó formájában visszatérünk a PC Guru történetében lezajlott eddigi legnagyobb szabású roadshow-ra, az idei FIFA-bajnokságra. Az országot körülölelő (Pécsett, Debrecenben, Győrött, Budapesten és Szegeden jártunk) rendezvénysorozat elképesztően sikeresnek bizonyult. Minden helyszínen – a néha szakadó eső ellenére is – telt ház volt, nem beszélve a vártnál nagyobb számban megjelent Guru-rajongókról, akikkel minden esetben megvitattuk a Gurut érintő legfontosabb kérdéseket (mint például Flatline neme). Vagy, hogy az a srác tényleg Chris-e és ha ő az, akkor hova rejtette a laptopot, amin a mérkőzések szünetében WoW-ozik…

A SRÁCOK

A show legnagyobb meglepetését azok a srácok okozták, akik minden bizonnyal életükben először láttak Xboxot, és FIFA 2005-öt így először némileg sután, majd tíz perc elteltével vérprofin feledkeztek bele a virtuális világba, miközben társaik és szüleik elképesztő üvöltés közepette bíztatták őket. Komolyan mondom, játéknak így örülni már régen láttunk bárkit is. A fantasztikus hangulat ebből adódóan garantált volt, és ezt az időnként a pályán és képernyőn lezajlott drámák sem tudták lelombozni. Sosem felejtem el, amikor az egyik PC Gurus csapat kapitánya az elvesztett xboxos meccset követően odajött hozzánk, és megnyugtatott: ne izguljak, a focipályán a Guru velük lesz… Aztán ott nyertek és tovább is jutottak!

A RAJONGÓK

Ahogy már említettem, rengeteg PC Guru-pólóba öltözött rajongóval találkoztunk, akik a fent említett kérdések mellett sokszor zavarba ejtő pillanatokat okoztak. Hancu például több autogramot osztott szét, mint Britney Spears a szülése előtt, Flatline minden helyszínen bezsebelte

rajongói bókjait és könnyezve szorította a keblére a srácoktól kapott virágcsokrokat – míg Chris vidáman mesélte elképesztő WoW-os kalandjait.

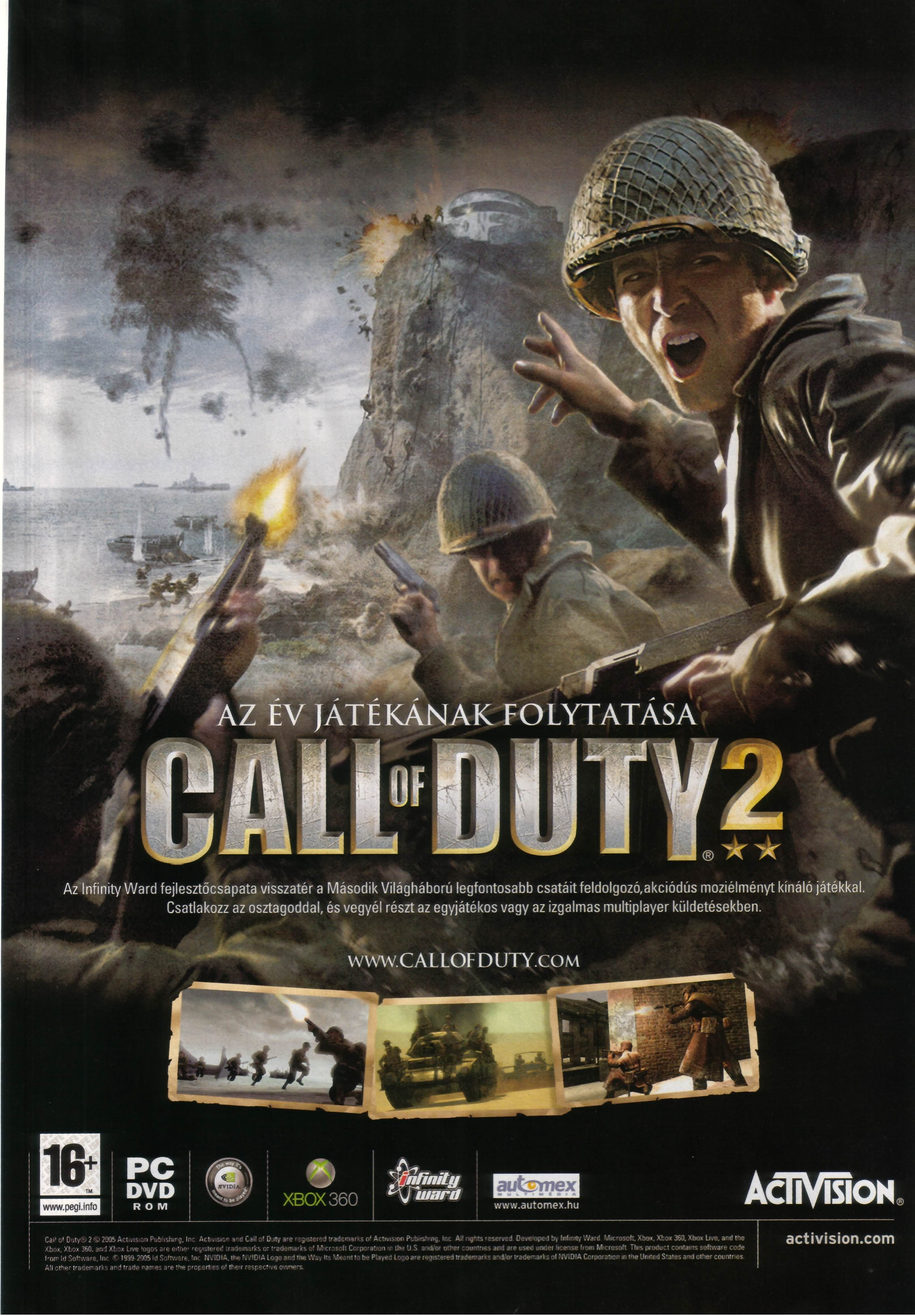
A SZTÁROK

A budapesti helyszínen felsorakozott hírességek pillanatok alatt kaotikus hangulatot teremtettek. A Harsányi Levente-Nacsa Olivér páros ellen felálló, Gangxta Zolee vezette duó a tavalyi pólusos FIFA rendezvényhez hasonlóan ismét győzedelmeskedett, amit Levi – szokásához híven – nagyon nehezen tudott megemészteni, így a meccs után mélabúsan osztogatta autogramjait, egészen addig, míg meg nem érkezett Koko, aki azonnal magára vonta a srácok figyelmét (ő azért egy hangyányival több autogramot adott mint mi…).

Nem egy aranycsapat, de így is nagy ovációt kaptak a résztvevőktől

MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ

Mindent összegezve bártan kijelenthetjük, hogy a FIFA 4v4 Focikupa nemcsak a legnagyobb szabású, hanem a legjobb hangulatú rendezvény volt a PC Guru történelmében. A büntetőpárbajok drámai hangulata, a csocsó-asztaloknál vívott küzdelmek, az xboxos sátrakból kihallatszó fergeteges buzdítás és a győztesek arcára kiülő önfeledt boldogság örökre emlékezetes marad – de biztosak vagyunk abban is, hogy jövő ősszel, amikor újraindul a bajnokság, felül fogjuk múlni a felülmúlhatatlant… Addig is olvassatok PC Gurut!


AZ ÉV JÁTÉKÁNAK FOLYTATÁSA
CALL OF DUTY 2
Az Infinity Ward fejlesztőcsapata visszatér a Második Világháború legfontosabb csatáit feldolgozó, akciódús moziélményt kínáló játékkal.
Csatlakozz az osztagoddal, és vegyél részt az egyjátékos vagy az izgalmas multiplayer küldetésekben.
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
infinity ward
automex
www.automex.hu
ACTIVISION
activision.com
Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. This product contains software code from Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way Its Meant to be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

fejlesztő > ubisoft montpellier és ubisoft montreal
kiadó > ubisoft **web >** www.kingkonggame.com

A fejlesztés oroszlánrészét a Ubisoft hazai csapata, a Michel Ancel által vezetett, Montpellierben székelő egykori Ubisoft France végezte (a kanadai brigád programozással segített be). Őket az a Michel Ancel vezeti, akinek köszönhetően a PlayStation-korszakban a Ubisoft életben tudott maradni. Akkoriban ugyanis még nem volt Splinter Cell, Perzsia Hercege pocsék formában volt, sportjátékaikat pedig eltaposta az akkor induló EA Sports. Ekkor jött Ancel, és az általa megteremtett Rayman, velük jöttek a milliós eladások, a Ubisoft pedig talpon maradt.

Néhány évvel és továbbra is sikeres folytatással később Ancel megalkotta a kritikusok által jól fogadott Beyond Good & Evilt, amely azonban a boltokban oltárit bukott. Ezért annak folytatása helyett Peter Jacksonnal nekiálltak a King Kongból játékot készíteni...

Na te nyomorult evolúciós zsákutca, most megmutatom, milyet üt egy igazi főemlős...!

Nehéz a dolga annak, aki mozifilm alapján készül játékot fejleszteni. Vagy szinte minden részletében ragaszkodik a filmhez, és ekkor megkapja, hogy rövid és lineáris a játéka, vagy elrugaszkodik a moziban látottaktól, és ekkor a rajongók tépik szét kegyetlenül. Az igazi sikerhez vezető út a harmadik lehetőség: ha a fejlesztők a film hangulatát, világát tudják megragadni, és aköré építenek egy jó játékot. Ezért lett siker a Riddick, vagy a Knights of the Old Republic. Sajnos a King Kong fejlesztői nem kaptak ekkora szabadságot, így alkotásuk nem kerül be a maradandó filmátiratok panteonjába. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a játék rossz lenne – sőt nagyon jó; csak éppen igaz rá, amit feljebb említettem – abszolút lineáris és meglehetősen rövid. Viszont amíg tart, lehengerlően intenzív és magával ragadó!

A MAJMOK URA

Vagy elhisszük, vagy nem, de az a hivatalos szöveg, hogy Peter Jackson azért választotta a Ubisoftot a játékverzió gondozójának, mert beleszeretett a Beyond Good & Evilbe. Ez a játék annak ellenére sem lett sikeres, hogy aki elmerült benne, a 2003-as év egyik legjobbjának tartotta. Akárhogy is történt, Jackson, és a Beyondért felelős Michel Ancel találkoztak, kiderült, hogy bírják egymást, így nagy garral neki is láttak a játék kidolgozásának. A nagy játékos hírében álló Jackson tanácsadóként volt jelen a fejlesztés alatt, többek között neki köszönhető az is, hogy játék közben semmilyen kijelző nem „rongálja" a látványt.

Azt is a két zseni sütötte ki, hogy hiába King Kong a játék címe, nem ő lesz az egyedüli irányítható szereplő, sőt ilyen tekintetben derék gorillánk csak a másodhegedűs szerepét tölti be, hiszen a 29 pályából mindössze öt-hat zajlik az ő szemszögéből. Ehelyett a hangsúly Jack Driscollon van, a forgatókönyvíróból lett dzsungelharcoson, aki egy forgatócsoport tagjaként utazik a játék nagy részének helyet adó Koponya-szigetre. Az egész vállalkozás atyja egy Carl Denham nevű lecsúszott rendező, aki élete filmjén dolgozik, amellyel majd visszakapaszkodhat a csúcsra. Természetesen ez nem megy ilyen egyszerűen, először nagyobbacska rákokkal és százlábúakkal kell megküzdeni, majd megérkeznek az első dinoszauruszok, végül a szigetet lakó törzs fogságába kerülünk...

KIRÁLYI FŐEMLŐS

Kilátásaink nem túl jók: minket egy póznához kötöznek, és vagy az éhség, vagy a vadállatok fognak velünk végezni – azonban a társaság üdvöskéje még rosszabbul jár, őt feltálalják a sziget urának, a Kong nevű majomnak. Végül azonban minden jól alakul – oké, ez elég erős túlzás... –, mi megmenekülünk, Annt meg nem eszi meg az óriásmajom, hanem beleszeret; vissza akarja vinni fészkébe, hogy ott gondoskodjon róla.

ezmegaz

majom

+

Far Cry

+

Jurassic Park

=

King Kong

A KÖVETKEZŐ LÉPÉS

Peter Jackson, kedves neje, Fran Walsh és hű társuk, Philippa Boyens a Gyűrűk Ura óta dolgoznak együtt filmjeik forgatókönyvein, amiért 2004-ben Oscart is kaptak. Következő filmjük ismét együtt készül, ez lesz a Lovely Bones, amely egy 14 éves lányról szól, akit már az első percekben megerőszakol és meggyilkol a szomszédja. Susie – a lányka – ezután a Menny felé vezető úton megrekedve figyeli, ahogy családtagjai próbálják feldolgozni gyászukat, felkutatni a gyilkost – és amennyire tudja, megpróbál nekik segíteni. Jacksonék direkt választották ilyen, kisebb volumenű, intimebb hangulatú filmet a Gyűrűk Ura és a King Kong után, hogy rápihenhessenek következő „nagy" filmjükre.

Innentől az amúgy sem lanyha iramú játék még inkább felgyorsul: elkezdjük kergetni Kongot, majd minket kezd el kergetni pár T-Rex, majd őket kezdi el széttrancsírozni Kong, akit aztán azok a repülő hüllők támadnak meg, akiket korábban mi ritkítottunk meg. Lesz aztán részünk vadvízi tutajozásban, olyan szörnyek bukkannak fel a mocsárban mászkálás közben, akik egy harapással tüntetnének el egy Dianogát (tudod, az a kis állat, amelyik Luke-ot akarta felfalni a szemétzúzdában), a történtektől megvadult bennszülött törzs égő nyilakkal kíván marasztalni minket, és egy rendkívül izgalmas pályán békésen vándorló (illetve később az általunk keltett bozóttűztől megvadulva száguldozó) brontoszauruszok lábai alatt-között kell manővereznünk. Minden pálya folyamatosan a maximumon tartja az adrenalinszintünket, állandóan kevés a lőszerünk, így primitív fegyverekhez kell fordulnunk, és akkor még nem is említettük Kong szintjeit, ahol aztán derekasan kiélhetjük elfojtott állati ösztöneinket!

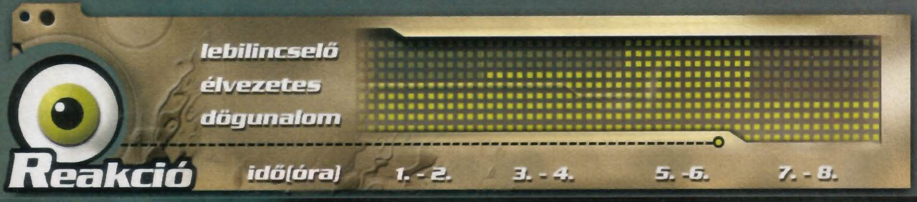
A némiképp lassan induló játék elképesztően beindul, miután Ann-t feláldozzák King Kongnak. Az intenzitás innentől hihetetlen módon az utolsó szintekig fokozódik. Innentől viszont csak a szinteket játszhatjuk újra, hogy elérjük a bónuszpályát...

KÉT ÖSVÉNY AZ ŐSERDŐBEN

Mint említettem, a játék túlnyomó részében Jack Driscollt fogjuk irányítani, méghozzá FPS nézetből. Egy szál pisztollyal kezdünk, arzenálunkat később a minket kereső apró hidroplán által ledobott ellátmányos ládákból egészíthetjük ki. Lesz gépfegyverünk és shotgununk, de vitathatatlanul a mesterlövészpuska a leghasznosabb (mivel egyszerre csak egy fegyverünk lehet, ezt fontos tudni)! Általában néhány társunkkal fogunk átkecmeregni a dzsungelen, ami tovább növeli a feszültséget, mert a legtöbben közülük könnyen sebezhetők. Egyedül hajónk első tisztje, Hayes képes lőfegyvert használni, a többiek legfeljebb dárdákkal képesek megvédeni magukat. Nem mintha ez elítélendő lenne, hiszen lőszerhiányunk miatt mi is sokszor fogjuk ezt használni. Szerencsére elég sűrűn találunk földbe szúrt dárdákat, vagy végső esetben egy régi dinóhullát (a hegyes csontokat ragadhatjuk meg – ez kimeríthetetlen fegyverforrás), úgyhogy primitív eszközökben nem lesz hiány, és a sebzésük is elég magas.

Az ilyen fegyverekhez kapcsolódik egyébként a játék sűrűn alkalmazott két logikai feladványa (a „keresd meg a hiányzó kart a kapunyitó gépezetből" menetű alküldetéseket nem sorolnám ide). Az egyik, amikor dárdánkra feltűzünk egy méretes hernyót, halat, avagy szúnyogot, majd az így preparált fegyvert elhajítjuk. Ez azonnal feltüzeli a környéken tartózkodó ragadozókat, akik csapot-papot (és társainkat) otthagyva odakepesztenek a lakomához. Ez jól jön, amikor százötven pókot kell arrébb terelnünk, mert ki akarjuk kémlelni, ki lakik a következő teremben; vagy ha éppen ki akarunk csalni egy szörnyeteget a nyílt terepre. A nagyobb dinókat már nem tudjuk ilyen egyszerűen elcsalni – ők viszont imádják a repülő hüllőket zabálni, így aztán sokkal jobban megéri néhány golyót ereszteni egy ilyen lénybe, mint ugyanezeket elpazarolni a vastagbőrű dinóra. A másik sűrűn alkalmazandó trükk a gyújtogatás. A másképp áthatolhatatlan tüskés bozótot csak úgy tudjuk eltüntetni, ha egy égő dárdával megpiszkáljuk (a

> „A titoktartási szerződés miatt nem részletezhetjük hogyan, de a játékból előcsalható egy alternatív befejezés is."



- Ha még egyszer valaki ellő egy fogkrémreklámos képaláírást, magam harapom el a torkát!

lángoló fegyver egyébként az ellenfelek ellen is hatékony). Néhol egész messziről kell Prométheuszként elhozni a parazsat, máskor arra kell figyelni, hogy a vízesések, esős részek alatt áthaladva kialszik a tűz.

Konggal játszva teljesen más képet ölt a játék, ilyenkor széles mosollyal az arcomon téptem szét azokat a dinókat, amelyek elől már három pálya óta kétségbeesetten menekültem, egy csapással öltem meg öt olyan denevért, amelyből egyetlen darab is komoly veszély volt korábban… A küzdelem maga elég egyszerű (addig csépeljük az ellenfelet, amíg el nem fekszik, ilyenkor lehet brutálisan kivégezni egérrongáló gombnyomogatás árán), de rendkívül élvezetes. Főleg azok a pályák, ahol közben Annre is kell vigyázni, esetleg őt kell ide-oda pakolni, hogy tűzzel megtisztítsa előttünk az utat. Az ugrálós részek is meghökkentően látványosak, ráadásul leesni sem lehet – hogy ez mennyire jó, azon lehetne vitatkozni, de mindenképpen igaza van Peter Jacksonnak, aki szerint megalázóan nézne ki, ha a dzsungel királya egyszerűen lepottyanna a mélybe ugrálás közben…

SPECIÁLIS EFFEKTEK

Manapság igen divatos dolog minden effektet belepréselni egy játékba, amelynek eredményeként megkapjuk a műanyag karaktereket, a higanyszerű vizet vagy éppen a vakító bloom-effekt túlburjánzását. A King Kong nem sok mappinget és shader-machinálást alkalmaz, a víz néhány egymáson csúszó textúrából áll, és néhol az árnyékokkal is akad probléma. Ez azonban abszolút nem számít, a King Kong gyönyörű lett, mert tehetséges emberek – a Ubisoft és a WETA legjobb grafikusai – dolgoztak rajta. Kong kidolgozása, a dinók mozgása tökéletes, a dzsungel meg maga a csoda! Néhol viharban, a szél által szaggatott liánok és páfrányok között haladunk előre, máskor verőfényben kapaszkodunk fel a sziget legmagasabb csúcsára, alattunk pedig elterül az óriási

esőerdő folyókkal és madárseregekkel. Átverés persze, hiszen nem mehetünk el oda, mint a Far Cryban, de az összhatás lehengerlő. Az meg külön csoda, hogy célkereszt és életerő-mutató nélkül is abszolút játszható a King Kong; nagyszerűen lehet célozni a dárdákkal is, sebesülés után pedig a vörösödő képernyő mutatja, hogy gáz van. Minél többször sérülünk egy pályán, annál tovább tart a vörösség – és ha ilyenkor kapunk be még egy súlyosabb találatot, menthetetlenül kifekszünk.

Bevallom, nem találtam ki könnyen, milyen pontszámot adjak a King Kongra. Egyik oldalon ott van, hogy rövidke (hat óra sem kell hozzá), teljesen lineáris, és nem hoz túl sok újdonságot a játékok világába. A másik oldalon is ott van rengeteg dolog – amelyekről eddig áradoztam négy oldalon át – de az igazi ász a King Kong kezében az, hogy elképesztően intenzív és élvezetes, minden pillanata új veszélyeket és kiélezett élethalálharcot hoz, és minden pálya új módokon képes csavargatni az egyszerű alapokat. Hatalmas élmény, egyes helyszínek örökre velem maradnak (a tutajozás, vagy mondjuk ahogy a végső helyszínen az Empire State Building tetején küzdünk), ez az egyik legjobb „direkt" játékadaptáció ami valaha készült, de nagyon örültem volna, ha mondjuk kétszer ilyen hosszú – akár a filmben nem szereplő jelenetek segítségével is.

KONG ROKONAI

Korábbi előzetesünkben már megemlítettünk néhány szinte ismeretlen japán Kong-feldolgozást, de azóta találtunk még néhány hasonló szintű alkotást, amiket mindenképpen meg kell osztanunk veletek. Kezdjük rögtön a Queen Konggal, amely az eredeti, '33-as film remake-je, azzal a zseniális csavarral, hogy az összes szereplő nemét megcserélték. Női forgatócsoport – egyetlen férfi főszereplővel – jut el a szigetre, ahol a fickót az amazon Unga Bunga törzs bennszülöttei tálalják fel a nőnemű gorillának, méghozzá egy születésnapi tortában.

Ennél is királyabb a Konga, amely egy rendkívül gonosz tudósról szól, aki feltalálja a növekedés szérumát. Ezzel beoltja Konga nevű csimpánzát, aki ettől óriási gorillává (!) változik. Konga persze elszabadul, de a filmesek pénzhiánya miatt nem rombol le semmit. Később megöli a tudóst, szembeszáll az ellene kivezényelt tízfős hadsereggel, akik az utolsó pillanatban legéppuskázzák. Ekkor Konga visszaalakul csimpánzzá, megsiratják, majd függöny.

Ott van aztán a mindent alulmúlóan röhejes Mighty Peking Man, amelyben az expedíció Indiában találja meg Utamot, a gorillát, aki gyermekkorától nevelgeti a gyönyörű lányt, Samanthát. Együtt mennek vissza Pekingbe, ahol Utamot bazári majomként kezelik, ám amikor Samanthát felpofozza valaki, kiszabadul és szétkapja Hong Kong látványosan kartonból készült makettházait, majd elég egy tűzben.

Peter Jackson's King Kong

grafika	24/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	11/15

84%

PC GURU index 4/5

+ Rendkívül intenzív játékmenet
+ Gyönyörű, stílusos grafika videokártya-gyilkos effektek nélkül is

− Meglehetősen rövid
− A zene lehetett volna sokkal jobb is

Chronicles of Riddick	92%
LotR: Return of the King	82%
Catwoman	12%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, GB HDD

írta · Stöki

fejlesztő > lionhead studios kiadó > activision web > www.lionhead.com/themovies

A játékipari legenda Peter Molyneux cége London egyik külvárosában dolgozgat, immár több mint 200 fővel (és állítólag most akarja felvásárolni őket a U2-énekes Bono nevével fémjelzett Elavation cég). A „jó munkához idő kell" mottónak megfelelően rémesen el tudják húzni egy-egy játékuk fejlesztését, de mindig megéri várni rájuk...

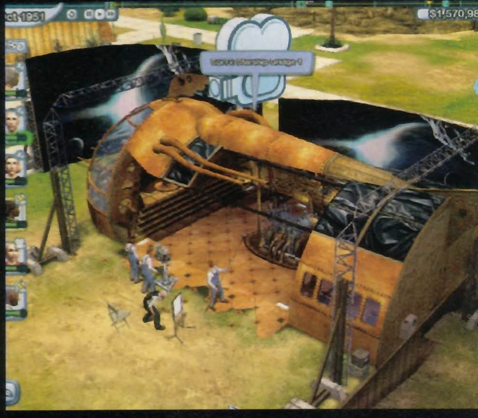
Peter Molyneux játékfejlesztő cége hosszú csend után három nagyszerű játékkal is meglepte a karácsony előtti PC-s piacot. Ha a Fable: Lost Chapters és a Black & White 2 után még kétséges lett volna, most már nyilvánvaló, hogy a Lionhead Studios korunk egyik legeredetibb, legkreatívabb csapata: három év munkát követően végre boltokba került a The Movies, és ezzel súlyos whiskytartozást rótt fel e sorok írójának...

MINT A MOZIBAN

A filmipar fejlődését feldolgozó gazdasági szimulátort – vagy ha így jobban tetszik, tycoont – nem elsősorban Molyneux mesternek köszönhetjük. A félkopasz zseni csak amolyan tanácsadóként működött közre a játék készülésénél, a vezető designer Mark Webley volt, aki a Theme Park óta Molyneux harcostársa és mellesleg a sógora is (egyébként a Lionhead Webley azonos nevű hörcsögéről kapta a nevét – ez nem bizonyult jó ómennek, az állatka a névadás után nem sokkal megdöglött). A programban két egészen különböző játékélmény keveredik: a klasszikus tycoon-elemeket felvonultató menedzseri teendők mellett filmeket is forgathatunk. Talán nem meglepő, hogy utóbbi a The Movies igazi erőssége.

PRODUCER KERESTETIK!

A filmmogulság felé vezető világhódító utunkat egy aprócska stúdióval kezdjük 1920-ban (és a mintegy nettó 30 játékóra alatt egészen 2005-ig játszhatunk), ahol első dolgunk néhány alapépület – színésztanoda, személyzeti osztály, forgatókönyv-iroda – felhúzása lesz. Ezzel egy időben a stúdiónk kulcsfontosságú létesítményeinél sorban álló szépreményű léhűtők közül kiképezhetjük az első filmünk elkészüléséhez elengedhetetlen csapatot – a képzést az épületek (kurzorra megjelenő) alaprajzának megfelelő szobáiban kezdeményezhetjük. Szükségünk lesz először is egy rendezőre és néhány színészre (ezt a két egységet sztárként kezeli a program), esetleg statisztákra (vagy ahogy a játék nevezi, extrákra), forgatókönyvíróra, és három-négyfős technikai személyzetre („movie crew" – egy kupacban az operatőrök, gyártásvezetők és hasonló, stáblistában szereplő naplopók). A stúdió karbantartásához – a Movies számon tartja az épületek amortizációját is – és az új létesítmények felépítéséhez gyártanunk kell továbbá kőműveseket, és néhány takarítót is képeznünk kell, ha azt akarjuk, hogy a stúdiónk tiszta maradjon. A későbbiekben, amikor már kutatóintézetünk is van, néhány tudóst is érdemes gyártanunk, akik kifejlesztik nekünk a legújabb technológiákat, effekteket és díszleteket. Az emberek mozgatása a Lionhead-stratégiák-

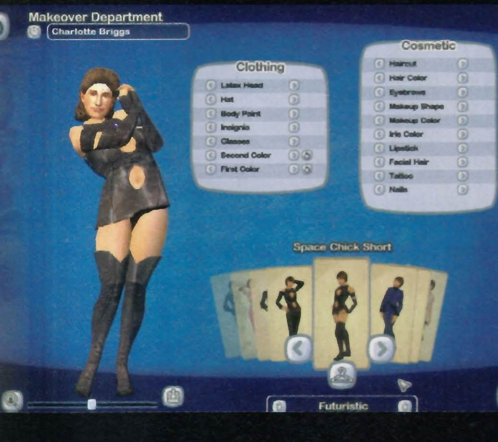


Készül az Oscar-esélyes Gülledtszemű Rémkaktuszok támadása című horror-remekmű...

PC GURU OSCAR

Néhány hónapja a PC Guru fórumában vetette fel valaki, hogy a Movies megjelenése után hirdethetnénk Guru-Oscar versenyt. Jó ötlet – mondtuk akkor, és most meg is valósítjuk! Küldjétek be tehát legjobb Movies-filmjeiteket a pcguru@pcguru.hu címre (a játék saját formátumát, az kellemesen kis méretű), amikből a jobbakat feltesszük a DVD-mellékletre, illetve a legjobbakat a saját kis Oscar-díjainkkal (és ez ezzel járó DVD-film ajándékcsomagokkal) jutalmazzuk. Spielberg-tanoncok, hajrá!

ban már szinte hagyománnyá vált drag'n'drop módszerrel történik, és átképzések is előfordulhatnak, vagyis takarítóból is csinálhatunk sztárt, és tudósból is kőművest – más kérdés, hogy mennyire érdemes egy tapasztalt szakembert új pályán elindítani, amin kezdőként indul (lásd még a „sz*rból aranyat" mondás igazságát). A tapasztalatot nem véletlenül emlegetem: minél több épületen/forgatókönyvön/filmen/kutatáson dolgozott emberünk, annál jobban fogja végezni a munkáját – ennek elsősorban a filmkészítésnél van kritikus jelentősége.



VETÍTENI TUDNI KELL

„Moziba járni élvezet" – énekelte a KFT, de filmet gyártani még inkább az. Eleinte ugyan néhány folyamat automatizált, de ahogy haladunk előre az időben, úgy kapunk egyre inkább szabad kezet. Első filmünk még úgy fog készülni, hogy egy írót hozzárendelünk a forgatókönyv-irodához, ahol öt felkínált műfaj közül választhatunk: vígjáték, romantikus film, horror, akciófilm és sci-fi (kár, hogy a „hupilila művészfilm" kategória kimarad, rengeteg poént rejtő lehetőség lett volna). Miközben készül a szkript, építenünk kell néhány díszletet, ahol a forgatás fog zajlani – ahogy fejlődik a filmipar, úgy válnak elérhetővé az újabb díszlettípusok. Ha a forgatókönyv elkészül, a szereposztó irodában színészeket és rendezőt rendelhetünk hozzá, és kivárhatjuk, míg sztárjaink betanulják a szöveget. Ezt követően megkezdhetjük a forgatást (ez meglehetősen hosszú, részletesen animált folyamat), majd ha végre elkészül a film, a produkciós irodában elrendelhetjük a premiert, és megnézhetjük, miket írtak össze a kritikusok alkotásunkról. Filmünk ezután néhány hónapig-évig bevételt termel, majd amikor leveszik a mozik a műsorról, archiválnunk kell. Röviden ennyi a filmgyártás folyamata, de ez a későbbiekben persze még bonyolódik. Egyrészt a forgatókönyvbe nyúlhatunk bele (erről majd később), másrészt, amikor már építhetünk utómunka- stúdiót, megvághatjuk és átszabhatjuk a művünket, harmadrészt, amikor a marketing is beteszi a lábát a filmiparba, a PR irodában némi reklámmal egyengethetjük a film útját.

SZTÁRSADALOM

Hogy egy film mennyire lesz sikeres, a reklámot leszámítva csakis a színvonaltól függ. A nívóra rengeteg tényező van hatással, és ezeket a program folyamatosan értékeli – hol nullától öt csillaggal, hol finomabb léptékű skálán. Mindenekelőtt fontos a szkript minősége, ezért amint elérhetővé válnak a profibb forgatókönyv-irodák, érdemes lecserélni a régieket, és ajánlatos olyan műfajban alkotni, ami népszerű az adott korban (a 20-as években nagyon mennek a vígjátékok, de az 50-es években például a sci-finek ugrik meg az ázsiója). Számít még a rendelkezésünkre álló technológia (nyilván egy némafilm nem fog hódítani a 70-es években), és a díszletek állapota és korszerűsége. Stúdiónk tisztasága és szépsége is befolyásolja a film értékét – előbbiért takarítók felbérlésével, utóbbiért növényzet, utak és díszítmények (szökőkút, víztorony) építésével tehetünk. Végül, de nem utolsósorban egy film színvonalát igencsak befolyásolja a sztárjaink tapasztalata (munka nélkül álló sztárjainkat bepakolhatjuk az üres díszletekbe is, hogy gyakoroljanak, és így akkor is szerezzenek

RAG DOLL KUNG FU

A három nagy Lionhead-játék mellett ráadásként nemrég megjelent a Mark Healey designer által hobbiból összedobott játék, a Rag Doll Kung Fu is. A Steamen, 15 dollárért hozzáférhető kis játékban marionettbábuként irányított vérmes kungfu-harcosokkal küzdhetünk. Miután kiröhögtük magunkat a szereplők akrobatikus mozgáskultúráján (az egérrel foghatjuk meg és mozgathatjuk bármelyik testrészüket tetszőlegesen – a test többi része pedig az anatómia szabályai szerint követi a mozgást – el lehet képzelni, micsoda mozdulatok jöhetnek ki ebből), hamar rájövünk, hogy egész pofás verekedős játékot kaptunk, ahol a taktikának is nagy szerepe van, nemcsak a reflexeknek. Mi ezért nem bántuk volna, ha az eredeti terveknek megfelelően ingyenes lett volna a játék...

Most hogy jobban belegondolunk, Stöki egészen új jele... téstartalommal ruházta fel a "viszkis rabló" kifejezést.

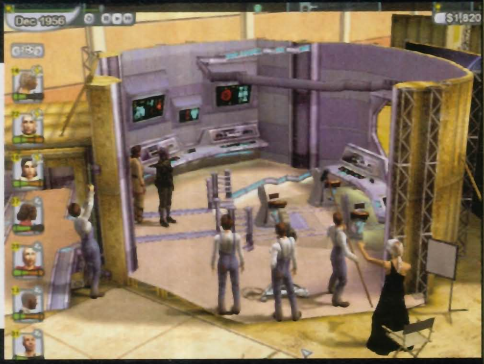
tapasztalatot, ha éppen nem forgatnak), és az, hogy milyen lelkiállapotban vannak. A sztárok menedzselése sok időt, épületet és pénzt fog elvinni. A filmcsillag ugyanis ritka hisztis állatfajta, és ha úgy érzi, hogy valamiben hiányt szenved, az rontani fogja a színészi játékát. Először is nem szabad hagynunk, hogy sztárjaink parlagon heverjenek, mert akkor unatkozni fognak, ha viszont túlhajtjuk őket, stresszesek lesznek. A színészek és a rendezők két film között az éttermekben és a bárokban pihenhetik ki a felgyülemlett feszültséget, viszont így rákaphatnak arra, hogy túl sokat zabáljanak és alkoholizáljanak – ha esetleg függővé válnának, a megfelelő rehabilitációs központban meggyógyíthatjuk őket. Előfordul az is, hogy egy sztár elégedetlen a külsejével, ez esetben alakját a plasztikai sebészeten szabhatjuk át (zsírleszívással vagy akár műmellekkel), imázsát pedig az erre a célra szolgáló kelléktár-épületben. Lakókocsit is kell építenünk sztárjainknak – minél nagyobb sztárral van dolgunk, annál nagyobbat, és annál több dísszel

„ A filmszerkesztő opció annyira zseniális, hogy tulajdonképpen játék nem is kellene mellé... "

Dimitri

Ez a játék Molyneux legújabb, szupertitkos projektje, amiről az égvilágon senki nem tud semmi konkrétumot, azon kívül, hogy "...ez egy olyan játék lesz, amiben újraélheted a fiatalságod - és ezt vedd nyugodtan szó szerint".

kell körülvennünk. A filmcsillagok fizetését is emelnünk kell, ha igénylik, de ha egyiküket megemeljük, a többi féltékenységből elégedetlenebb lehet. Nagyobb sztárokhoz már asszisztenst is kell rendelnünk a személyzetünkből, és az sem árt, ha a stúdió bejáratánál lebzselő paparazzókat néha beemeljük üdvöskéink mellé, hogy tegyék a dolgukat. Végül hasznos, ha a sztárok jóban vannak egymással – ezt úgy érhetjük el, ha például a bárban egymáshoz rendeljük őket, és hagyjuk, hogy beszélgessenek (érdemes ezt akkor tenni, amikor idegileg rendben vannak). Látható, hogy a The Movies igen mély mikromenedzsment résszel büszkélkedhet, és hogy az említett attribútumok minél magasabban tartása a játék lelke – a tulajdonságok állapotáról, a sztárok, a filmek és a stúdiók rangsoráról egyébként folyamatosan tájékoztat a játék, és a filmpremierek után kapott kritikák is segítenek abban, hogy mit érdemes legközelebb fejleszteni. A legfontosabb értékelés azonban természetesen az Oscar-díj játékbeli megfelelője, amit ötévente osztanak ki, és ami igencsak megdobhatja egy-egy sztár értékét.



STRATÉGIA KISEBB HIBÁKKAL

Az eddig leírtak kellemes gazdasági szimulátort sejtetnek, és aki csak ennyit vár el a játéktól, játszhat vele úgy is, hogy nem merül el jobban a filmkészítésben. Fejleszthet új technológiákat, építhet új díszleteket, az egyre jobb forgatókönyvekkel és egyre profibb sztárokkal lassacskán díjakat is nyerhet. Ha jól sáfárkodik a pénzzel és az embereivel, valamint idejében gondoskodik az utánpótlásról (a sztárok a 70 éves kort

GRATH MÁSVÉLEMÉNY

Újabb hónap, újabb fantasztikus Lionhead-játék érkezik. Tudom persze, hogy most jön vagy három év szünet, de hát a jóhoz könynyű hozzászokni... A Movies is varázslatos lett – és bár messze nem néz úgy ki, mint a Black & White 2, és sokkal idegesítőbb néhány húzása (a stresszelő színészektől mentsen meg az ég!), mint bármi a Fableben, az már most látszik, hogy sokkal többet fogok ezzel játszani, mint azokkal. Imádtam molyolgatni a filmekkel, a „Sasa in trouble" című futurisztikus western-trilógiám hatalmas sikert aratott a szerkesztőség legtöbb tagjánál. Csak a filmkészítéssel heteket, hónapokat lehet eltölteni, és a menedzser rész sem rossz – bár itt néhány zavaró dologról szívesen lemondtam volna.

92%

EGY WHISKY MIND FELETT

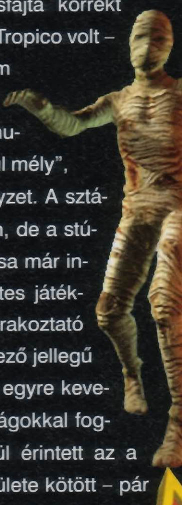
Rendben, akkor essen szó arról a bizonyos whiskyről utoljára – mert derék szerkesztőim legnagyobb derültségére az újság levelesládáját szinte szétvetik a finom olvasói emlékeztetések ebben a témában. Vegyük csak elő, mit írtam annak idején! „A tervek szerint idén ősz végére mindhárom megjelenik, de a Molyneux-kalkulussal mindig számolni kell. Ha a Lionhead tényleg mindegyik játéknál tartja ezt a határidőt, minden olvasónkat meghívom egy üveg 12 éves Johnny Walkerre." Na, hát pont ez az! Mindenkit meghívok egy üveg whiskyre. Mint tudjuk, a magyar nyelvben az „egy" szócska lehet számnév, de határozatlan névelő is – és én ez esetben pont számnév értelemben írtam le. Nem tévedés: mindenkit meghívok EGY üveg whiskyre. Jelentem, a piát megvettem, a szerkesztőségbe bevittem, ott találjátok az EGY üveg whiskyt, amire meghívtam mindenkit – már csak az a kérdés, hogy osztjátok el 145 000 felé – a legutóbbi felmérések szerint ugyanis ennyien olvassák a PC Gurut... (Remélem, ez a szám csak növekedni fog, hiszen nemcsak remek cikkeket lehet olvasni a magazinban, de lám, milyen egyszerűen lehet potya piához jutni vele...)

KEEP WALKING

Azt írják, hogy a whiskyt akarjááák!

OMFG

A zombisereg végső támadásra indul. "Adj... nekünk... whiskeyt... adj... whiskeyt... whiskeyt..."



elérve visszavonulnak), sorra teljesítheti a klasszikus kampány-játékmód célkitűzéseit (meghatározott pénzmennyiség elérése, bizonyos értékű sztárok gyártása, díjak megnyerése stb.). A The Movies stratégiai része egy olyasfajta korrekt tycoon, mint amilyen a Tropico volt – bár tökéletesnek nem nevezhető. Ritka kifogás egy gazdasági szimulátor esetében, hogy „túl mély", de most éppen ez a helyzet. A sztárok pátyolgatása rendben van, de a stúdió amortizációja és csicsázása már inkább bosszantó, mint élvezetes játékelem – hosszú távon nem szórakoztató a növények és díszletek kötelező jellegű pakolgatása, és a játékosnak egyre kevesebb ideje is lesz ilyen apróságokkal foglalkozni. Engem kellemetlenül érintett az a tény is, hogy a stúdió alapterülete kötött – pár évtized alatt betelik a rendelkezésünkre álló telek, és főhet a fejünk, hogy melyik díszletet bontsuk le, hogy újat tudjunk építeni. Más kifogásom nem nagyon van, ezt a két negatívumot pedig bőven feledtette velem a kötetlen forgatókönyv- és filmgyártás megvalósítása.

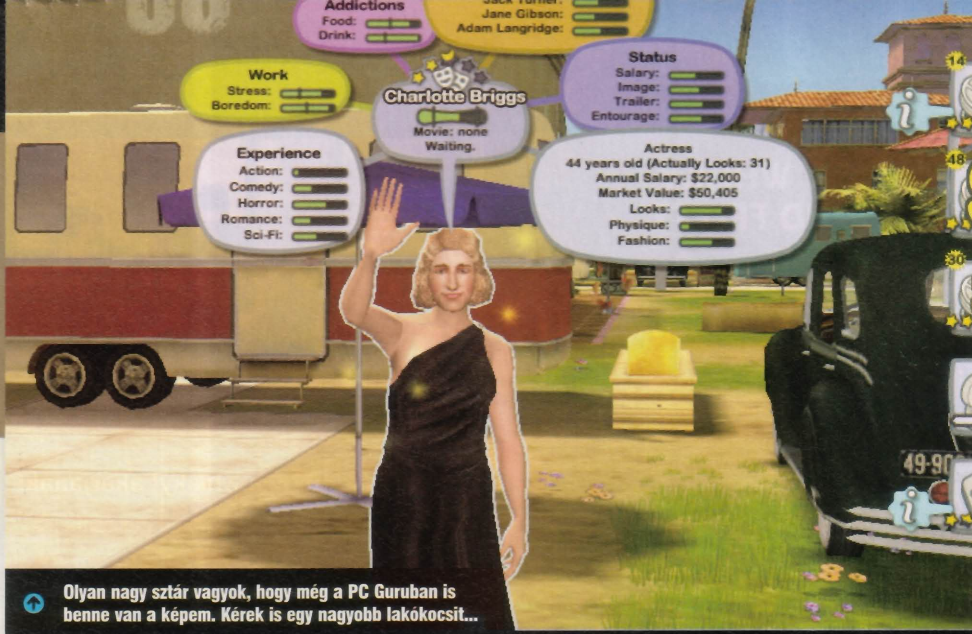
HOT AMATEUR HOME VIDEOS!

Ha nem akarjuk a játékban lébecoló alkalmazottakra bízni a forgatókönyvet, magunk is gyárthatunk szkriptet a megfelelő épületben – kétségtelen, hogy ez a The Movies legélvezetesebb része. Először meg kell adnunk a címet, majd választanunk kell az öt lehetséges műfaj közül. Meg kell adnunk még, hogy milyen sémát kövessen a forgatókönyv (kötetlen, egyszerű, vagy részletes – a két utóbbi opcióval a játék felkínál egy jelenetsort a filmhez), valamint hogy kik játsszák a főbb szerepeket (ezen később akár minden jelenetben változtathatunk). Ezt követi a jelenetek megtervezése: egyenként meg kell határoznunk, milyen díszletben milyen klisé-jelenetet adjanak elő a színészeink (Mark Webley szerint mintegy 4500 előre gyártott cselekvés közül választhatunk), majd a kapott eredményt csinosítgathatjuk. Átállíthatjuk a hátteret, átvariálhatjuk a szerepeket, a világítást, a ruhákat és jelmezeket, a jelenetekhez tartozó csúszkákkal pedig speciális beállításokat végezhetünk (egy gyilkossági jelenet esetében a gyilkos eszközt, egy beszélgetős jelenet esetében a hallgatóság reakcióját stb.). Ha jelenetről jelenetre összeállt a forgatókönyv, a gazdasági szimulátor részben leforgathatjuk, majd az utómunkálati irodában megvághatjuk. Ott átállíthatjuk a zenét, feliratokat, sőt mikrofonnal szinkront is gyárthatunk hozzá, a végeredményt pedig szabvány Windows mozifájlként is elmenthetjük. Mondanom sem kell, igen nagy móka mindez – amikor a stratégiai részben idáig jutottam, jól el is hanyagoltam a stúdiót, viszont rögtön írtam három forgatókönyvet: egy akciót (A nagy whiskyrablás), egy vígjátékot (Hé haver, hol a whiskym?), és egy horrort

The Movies
Run the Studio. Shoot the Movies. Make the Stars!

A MOLYNEUX-UTÓD

Ahogyan a Civilization 4 esetében Sid Meier, úgy a Moviesnál Peter Molyneux is csupán amolyan kirakatember; a játékba csak kreatív tanácsokkal segített be, de a napi munkában nem vett részt. A projektet az az Adrian Moore vitte a hátán, aki a Dungeon Keeper óta dolgozik együtt Peterrel, és volt már teszter, hangmérnök, pályaépítő, és designer is. Adriant akkor ismerte meg igazán a világ, amikor egy E3-on véletlenül az ő emailcímét nyomtatták a Black & White 2-t demózó Jonty Barnes névjegyére, és elkezdett válaszolgatni a „na jó, akkor ezt továbbítsd légyszínes Jontynak, de ha már így összejöttünk, mesélnél valamit a te játékodról is" mottó alapján készült interjúkérdésekre...



Olyan nagy sztár vagyok, hogy még a PC Guruban is benne van a képem. Kérek is egy nagyobb lakókocsit...

(Whiskym nélkül soha). Ez a szkriptszerkesztő ugyan nem tesz lehetővé mindent, például nagy tömegek bemutatását (egyszerre legfeljebb 16 színész mozoghat a vásznon), szexjelenetet (elvégre a játék 12 éven felülieknek szóló korhatárt kapott), vagy állatok szerepeltetését (kutyán és lovon kívül), viszont a meglevő lehetőségek is döbbenetes távlatokat nyitnak. A neten máris rengeteg rajongói film található (olyan ígéretes címekkel, mint a Jesus versus Hitler), a különböző rajongói oldalakról (themoviesplanet.com és társai) pedig már a játék megjelenésének napján le lehetett tölteni egészen komoly alkotásokat. A Lionhead a saját honlapján különféle toplistákkal, a játékban pedig egy feltöltő eszközzel ösztönzi a világháló önjelölt Stanley Kubrickjeit. A játék készítői gondoltak azokra is, akik sztárjaik arcát is kedvükre változtatnák (a játékhoz adott StarMaker a Sims karakterkészítő elemére emlékeztet), és azokra, akiket a menedzselősdi nem fog meg, a filmforgatás viszont igen – az akár instant stúdióval és százmillió dollárral indítható sandbox üzemmód az ő kedvükért került a játékba (igaz, a sandbox egyes lehetőségeit csak úgy lehet elérni, ha kampányban is játszunk). A netes kritikákban több külföldi kollégám is kifogásolta azt, hogy a játék stratégiai része és a mozigyártó toolok között nincs szoros kapcsolat. Ez így van: egy film értékét szinte kizárólag menedzseri tevékenységünk határozza meg, legfeljebb a forgatókönyv jeleneteinek számával és sorrendjével szólhatunk bele a csillagos értékelésbe. Aki más várt, csalódott lesz – én azt gondolom, rendben van ez így: egy tycoon maradjon tycoon, és örüljünk a kapott pluszoknak.

FUNIVERSAL STUDIO

A játékmenet és az ötletesség mellett a kivitelezésre sem lehet sok panaszunk. A The Movies kezelőfelülete barátságos, könnyen megszokható, a drag'n'drop rendszer kényelmes, a sztárokhoz kapcsolódó információk pedig egyetlen klikkelésre előhívhatók. Az épületek grafikája ugyan kissé steril, de szép és igen részletes, a simses beütésű karaktermodellek pedig ugyan nem a poligonszámukkal fognak rekordot dönteni, döbbenetesen nagy számú és életszerű animációjuk elismerést érdemel. A játék motorja ugyancsak remek: ilyen gyors, átmenetek nélküli zoomolást kevés tycoon mondhat magáénak – igaz, teljesen kiépített stúdió esetén érezni, hogy kell neki a vas, hajlamos beszaggatni (hozzáteszem: nem legújabb generációs videokártyán). A hanghatások kellemesek (bár a jelenetekben a szereplők szándékoltan zagyva beszéde valahogy nem az igazi), a filmekhez választható zenék pedig tökéletesek: korhű és jól hangszerelt dallamokat hallunk, amelyek közül első pár ütemükben többen is kikacsintanak híres filmzenék (Terminator, Indiana Jones stb.) felé. A hangulatot tovább fokozza a stratégiai játékrészben a háttérzenét néha megszakító, és ugyancsak korhű rádiós DJ, aki a hírek mellett néha elképesztő blődliket képes benyögni. A humor egyébként is átitatja az egész játékot, akár a karakteranimációkról, akár jelenettípusokról, akár belsős poénkodásról van szó (a Lionhead teljes stábja felbukkanhat a játékban, az egyik sztárom asszisztensét például Cathy Camposnak hívták, aki a való életben a cég sajtófelelőse, ő vezetett végig a stúdión, amikor áprilisban náluk jártam).

STANDING OVATION

Ha teljesen igazságos akarnék lenni, két értékelést adnék a The Moviesnak (mivel ez nem bevett gyakorlat a lapnál, marad az átlag): az egyik 85% körül lenne, és az igen élvezetes, ám nem hibátlan gazdasági szimulátornak szólna, a másik 95% körüli, és a saját forgatókönyv/filmkészítő program kapná. Utóbbi ugyanis rengeteg munkáról tanúskodik, amellett könnyen használható, és ahogy Sasa megállapította: „aki ezt nem élvezi, annak valami baja van az élettel.". A jelenetekkel való pepecselés gyors sikerélményt és játékban eddig még sosem tapasztalt szórakozást nyújt, és mivel ez a móka kortól és nemtől teljesen független, nagyon remélem, hogy legalább feleannyira sikeressé teszi a Moviest, mint amilyen a Sims (értve ezalatt akár a kiegészítők számát is). Ha valami, hát ez megérdemli a sikert – a Theme Park óta nem láthattunk ilyen ötletes tycoon-játékot. Már csak az a kérdés, mi lesz Molyneux-ék következő dobása ezen a vonalon. Én simán el tudok képzelni egy The Games című programot is, ami egy játékfejlesztő stúdió mindennapjait dolgozná fel...

The Movies

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

90%

PC GURU index 5/5

+
- Saját filmek készítése
- Remek humor
- Jól átgondolt tycoon-elemek

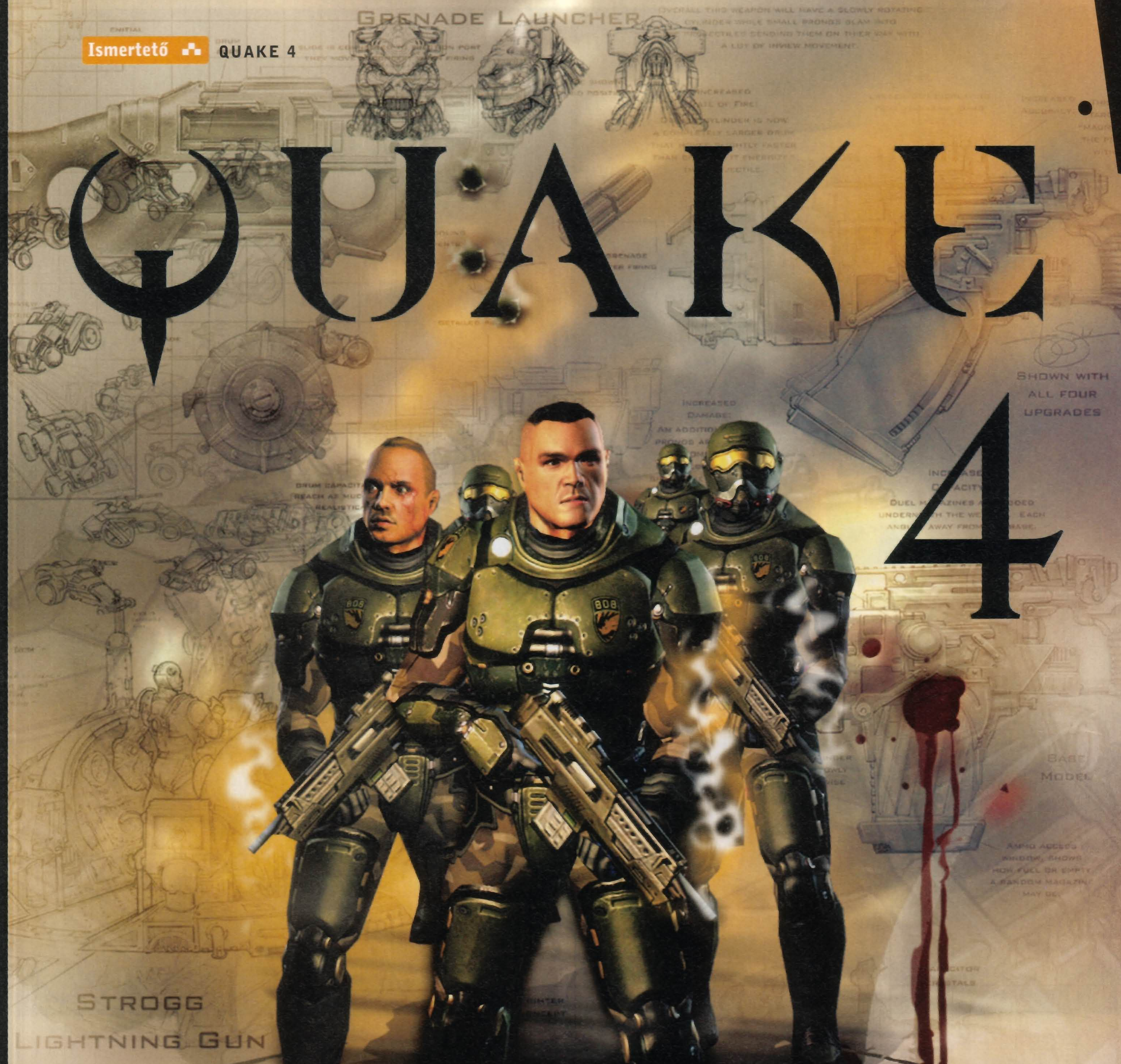
–
- Túl sok mikromenedzsment
- 16 ezer forint, nagyon drága
- Elbuktam a whiskyt...

Theme Park	90%
Mad TV	85%
Rollercoaster T 3	88%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.4 GB HDD

Designed for life
C75
SIEMENS
C75
VEDD VIDEÓRA
A VILÁGOT!
www.siemens.hu/mobil
A BenQ Corp. jogosult a Siemens AG védjegy használatára.
Keresd a legközelebbi
T-Mobile üzletben!
T · · Mobile · · ·
Jobb veled a világ
MULTIMÉDIÁS ÚTITÁRS
A letisztult formavilágnak és a krómelemeknek köszönhetően az új Siemens C75 mobiltelefon már első pillantásra a kifinomultan elegáns stílust képviseli. A beépített kamera remek képességeit az 5-szörös digitális zoom és a videofunkció fémjelzi. Az új C75-tel akár távol levő barátaiddal is szinte együtt élheted át a különleges pillanatokat!
BenQ mobile
SIEMENS

QUAKE 4



írta · Sasa **fejlesztő** > Raven **kiadó** > Activision **web** > www.quake4game.com

A Ravent 1990-ben alapította Brian és Steve Raffel a kies Wisconsin állambeli Madison városában. Néhány amigás RPG után összehaverkodtak John Romeróval, és a '94-es Heretic óta az id Software barátaiként Carmack aktuális motorjára építgetik a játékaikat. A Quake 4 előtt leginkább a Jedi Knight és Star Trek játékaikról voltak ismertek.

Ha jól látom, az ott a sarokban maga Leeroy Jenkins közlegény. Egy biztos: bármi történt, nem az ő hibája volt!

Mint minden Quake-rajongó, évek óta elképesztő módon vártam a legendás FPS legújabb folytatását – aztán az idei E3-on tartott harmatgyenge prezentáció teljességgel elkeserített. Az már csak olaj volt a tűzre, hogy a világelső tesztek 70% körüli értékeléseikkel alaposan lehúzták a játékot. A baljós előjelek és negatív kritikák után már kezdtem beletörődni, hogy a Quake 4 képében az év csalódásával lesz dolgom... De szerencsére, mint már oly sokszor, a végső verzió tesztelését követően minden másképp alakult! A játék ugyanis maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket – sőt, nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy a legjobb Doom 3 motoros játékot tisztelhetjük benne.

AZ UTÁNOZHATATLAN QUAKE ÉLETÉRZÉS

Az első dolog, ami a Quake 4-ben megfogja az embert, az a játék minden porcikáját átható Quake-hangulat. Már megérkeztünkkor átérezzük a Stroggok és az emberek között dúló háború nagyságát. A fejünk felett elzúgó gépek, a földet megrengető harci lépegetők látványa, az elkeseredetten küzdő emberek, a Quake 2-re emlékeztető színvilágú és ismerős felségjelzésekkel ellátott épületek és tereptárgyak minden kétséget kizáróan jelzik, hogy a készítők a lehető legnagyobb tisztelettel adóztak a legendának. Már az első rövidke küldetés alatt szembesülünk a hús-vér emberekből átalakított implantátumokkal felturbózott Stroggok kegyetlenségével, a második rész kedvelt mehanikus kutyájának gyilkolási vágyával (ez a kis háziállat nem csak a mi, hanem a készítők kedvence is volt, majdnem minden átvezető animációban szerepet kapott), és azonnal szembesülünk társaink kétségbeesett küzdelmével. A pokoli világ azonban nem csak élettel teli, fenyegető és hangulatos képeket, hanem változatos küldetéseket is kínál. A Quake 4 egészére jellemző, hogy mire éppen úgy éreznénk, hogy a látvány, vagy a küldetéssorozat kezd

A motor

A Quake 4-gyel a legújabb generációs Doom engine végképp bebizonyította, hogy nem csak szűk, zárt terek megjelenítésére képes. Kíváncsian várjuk a továbblépést a Wolfenstein 2-ben!

monotonná válni, a készítők azonnal előhúznak valamit a tarsolyukból: legyen az egy teljesen új hangulatú szint, egy megérkező szövetséges alakulat, akikkel aztán együtt vesszük fel harcot a Stroggokkal, egy váratlan külső helyszín, egy új főellenség megjelenése, vagy éppen valamiféle vezethető jármű. A Quake 4 elképesztően változatos játék, mindig a lehető legjobb pillanatokban adagolja az újdonságokat, és ami a legfontosabb: mindig képes egyre feljebb tornászni a játék hangulatát egészen a csúcspontig, ahol bennünket is Stroggá alakítanak. Ettől a pillanattól kezdve ugyanaz a mesteri koreográfia következik, amit a játék legelejétől tapasztaltunk, azaz új szerepünkben a nulláról indulva folyamatos akció és változatos küldetéselemek kíséretében jutunk el a fináléig. A tökéletesen felépített küldetésrendszerrel és az új hangulati és játékelemek bevezetésével a készítőknek sikerült elérniük, hogy a Quake 4 egyetlen pillanatra sem válik egysíkúvá – ellentétben például a Doom 3-mal, vagy a F.E.A.R.-rel. A Monolith remek játékában az első pályája szinte teljesen ugyanúgy néz ki, mint a legutolsó - így ott sok esetben a mesteri AI elleni kirobbanóan élvezetes küzdelem sem voltak képes átsegíteni a monoton részeken. A Quake 4-nél ilyesmi soha nem fordult elő...

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Quake 4 szerencsére nem csak a változatosságával, hanem a játék 75 %-ában hozzánk csapódott társak mesterséges intelligenciájában is kiemelkedik a mezőnyből. Az akár 5-6 főre duzzadó alakulatokkal vállvetve vívott harcok egészen frenetikusra sikeredtek. A saját és társaink élete csakis a csapatjátékon múlik, szinte minden esetben megoldhatjuk úgy a feladatokat, hogy valamennyi bajtársunk túlélje azt. A mes-

“ Minden tekintetben túlmutat a Doom 3-on! FPS-kedvelőknek vétek lenne kihagyni... ”

Ezt lelőjük helyben, vagy várjuk meg, míg ideküldik Norbi űrgárdistát, aki kegyetlenül halálra ébezteti az update menüvel?

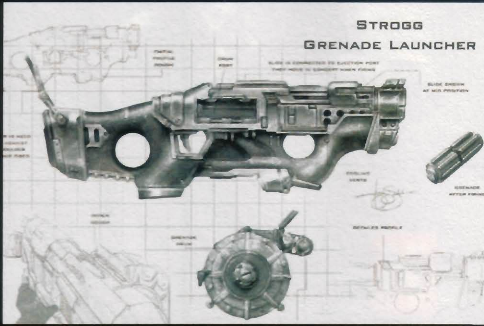
FELEJTHETETLEN PILLANATOK:

1. A HANNIBAL MEGÉRKEZÉSE

A hatalmas hajó már a landolásakor is levett a lábáról a puszta méretével, ám ami a hajótestben fogadott, arra nehéz szavakat találni. A hatalmas termek, a kidolgozott szobák és a nyüzsgő személyzet felejthetetlen élménynek bizonyult.

2. A CSÖRÖMPÖLŐ VISSZATÉRÉSE

A harcok legélvezetesebb pillanatait a gránátvető okozta. A csörömpölővel mandinerből leadott lövések utáni halálhörgés klasszikus Quake-pillanat, ami ma is épp olyan jól működik, mint amikor Carmackék kitalálták.



3. A STROGGÁ ALAKULÁS

A játékról szóló ismertetőkben ugyan már lelőtték a Quake 4 legnagyobb poénját, mégis váratlanul ért a Stroggá alakulás pillanata. A fémbeültetések után hősünk gyorsabb és életerősebb lesz, és használhatja a bázisok Strogg műszereit.

Szép kilátások... ezúttal a szó szoros értelmében

4. PÓK A FOLYOSÓN

A külső helyszínen debütáló gigászi ízeltlábúak nem mindennapi látványt produkáltak, de amikor az egyik példány a hangárban is látogatását tette, alig bírtuk összeszedni az állunkat a padlóról!

5. A CSAPATJÁTÉK

Csapatjáték szempontjából eddig a Halo volt az etalon, amihez ha nem is teljesen de nagyjából a Quake 4-nek sikerült felnőnie. A remek mesterséges intelligenciával felvértezett csapattagok képesek voltak sok esetből kihúzni a bajból. Az AI mindvégig okosan és ésszerűen cselekedett… követendő példa!

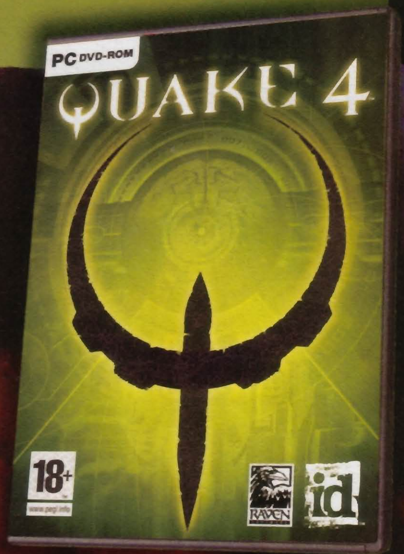
6. A QUAKE-ÉRZÉS

Egy legenda folyatásánál a legnehezebb feladat az etalon hangulatának a megőrzése. A Quake 4 e tekintetben simán vette az akadályokat, meg merem kockáztatni, hogy a folyatás jobb lett, mint az alapművek. Azt hiszem, ennél nagyobb dicséretet folyatás nem kaphat!

terséges intelligencia vezette katonák fedezékről fedezékre araszolva, folyamatos fedezőtűz mellett haladnak előre. Az AI megfontolt döntéseket hoz, kerüli a rizikót; ha kell visszavonul, de sosem ijed meg. Gyakran előfordult, hogy 10 életerőpont alatt csöppentem bele egy nagyobb tűzpárbajba, kénytelen voltam a mellém rendelt osztagra bízni az életem, és biztonságos fedezék mögül sorozni az ellent, úgy hogy a lehető leghasznosabban vegyem ki a részem a küzdelemből, mégse forogjon veszélyben a testi épségem. Az ilyen helyzetekben villant meg leginkább a mesterséges intelligencia erőssége, ugyanis társaim még kisebb túlerővel szemben is képesek voltak meggyőző eredményeket elérni. Persze ehhez okosan kell asszisztálnunk, ám egy-két általunk ejtett apróbb hibát még simán helyrehoznak társaink.

A zsenialitás határát súroló AI nem csak jól működő és változatos eleme a játéknak, de elképesztően látványos is. A csetepaték során az alakulat tagjai folyamatosan kommunikálnak egymással, és megjegyzésekkel illetik cselekedeteinket, emellett okosan váltogatják pozíciójukat és próbálnak minél

QUAKE 4 nyereményjáték!



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 db Quake 4 játékprogram egyikét nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre.

KI FEJLESZTETTE A JÁTÉKOT?

A, Raven
B, Blizzard
C, Valve

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

előnyösebb stratégiai pontokat elfoglalni úgy, hogy közben folyamatos tűz alatt tartják az ellent. A torkolattüzek által megvilágított tereptárgyak és karakterek bombasztikusan néznek ki, nem is beszélve a fegyverükre szerelt elemlámpák fénycsóváiról, amikhez foghatóval eddig még nemigen találkoztunk számítógépes játékban.

VÁLTOZATOSSÁG MINDENEK FELETT

Mint már említettem, a Quake 4 hihetetlenül változatosra sikeredett. A pályák felépítése és színvilága folyamatosan változik, a történet előrehaladtával egyre nagyobb, monumentálisabb helyszínekkel találkozunk. A látvány sokszínűségéhez tökéletesen asszisztálnak az egyre nagyobb számban megjelenő ellenfelek: összesen 10-15 különböző fajtájú Stroggal találkozhatunk. Mindegyik más és más taktikával és fegyverzettel tör az életünkre, és mindegyik ellen más módon érhetünk el sikereket. Az idegenek likvidálására bevethetjük az összes legendás Quake-fegyver (rakétavető, shotgun, plazmavető, villámvető, gránátvető, BFG, forgótáras gépfegyver és railgun) aktualizált darabját. Az igazi Quake-rajongók tudják, hogy minden egyes fegyver kiválóan használható, mint ahogy azt is, hogy mind közül a leghasznosabb a gránátvető (amit a multi partikon a pattogó gránátok miatt csak csörömpölőnek hív a nép). Ezzel ugyanis mandinerből, a falra pattintott gránátokkal is irthatjuk az ellent, ami egy-egy pontos találat után igazán nagy önbizalmat ad. Ha már a fegyvereknél tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy a játék során velünk tartó alakulatokban mindig vigyázzunk két emberre: a Medicre és a Techre, ők ugyanis a leghasznosabb társaink lesznek a bajban. Míg a Medic kritikus állapotban maximumra gyógyít minket, addig műszaki kollégája képes maximumra fejleszteni a pajzsunkat, illetve különféle ketyerékkel felspécizni a fegyverarzenálunkat. A golyószórót például célbefogó készülékkel látja el, így a jobb gombbal megjelölt célpontot egészen addig képesek leszünk sorozni amíg az a látóterünkben van. A plazmavető mérnökünk által továbbfejlesztett verziójánál a plazmatöltetek visszapattannak a falról, így a gránátvetőhöz hasonlóan mandinerből is gyilkos találatokat vihetünk be vele. A Quake 4-ben tehát nem csak sok, hanem idővel új és még hasznosabb funkcióval bíró fegyverekhez jutunk… a változatosság tehát ilyen szempontból is garantált.

“A legendás sorozat méltó folytatása, az év egyik legkellemesebb meglepetése!”

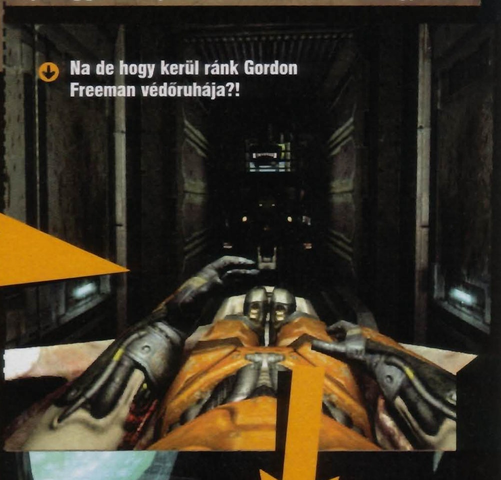
Ez a sok szép és jó dolog azonban mit sem érne, ha a Quake 4 játékmenete képtelen lenne átugrani az AI-programozók és pályatervezők által magasra tett lécet. A legenda újjászületése azonban ebből a szempontból is jelesre vizsgázott. A Quake 4-ben megjelentek a monumentális külső helyszínek, a vezethető járművek és az irgalmatlan méretűre nőtt főellenségek. A Doom 3-ban már ki-kiléphettünk a Mars felszínére, ám ott eléggé korlátozott volt a mozgásterünk. A Q4-ben már egészen más a helyzet. Az előzetes képekből már ismert kétképernyőnyi méretű pókkal, később pókokkal való küzdelemhez ugyanis jóval nagyobb területre, az esélyegyenlőség miatt pedig járműre, esetünkben egy tankra lesz szükség. Emellett bepattanhatunk egy méretes lépegetőbe, valamint egy száguldó vonat géppuskafészkébe is. A járműves részek egyetlen negatívumát azok egyszerűsége jelenti, ám arra bőven elegendőek, hogy a játékost kiszakítsák az éppen egysíkúvá váló játékmenetből.

STROGGNAK LENNI JÓ!

A játék csúcspontját hősünk Stroggá alakulása jelenti. Egy főellenféllel folytatott csata után ugyanis karakterünket elfogják, majd humánusnak éppen nem nevezhető eljárás során cyborggá alakítják. Öröm az ürömben, hogy tár-

AZ ÁTALAKULÁS ANATÓMIÁJA:

A Vészhelyzetben azért ennél valamivel humánusabban csinálják...



Na de hogy kerül ránk Gordon Freeman védőruhája?!

Hé, te ott a barikád mögött! Te adtál 70%-ot a Quake 4-re? Igen? Na akkor gyere és tarsd ide a másik orcádat is...

saink még a végső agymosás előtt megmentenek minket, így lényegében ugyanazok maradunk, akik voltunk – azzal az apró eltéréssel, hogy testünk némi ráncfelvarráson esett át. A fém implantátumoknak köszönhetően megerősödünk, életerőnk és sebességünk megnő, de ami a legfontosabb, hogy ettől a pillanattól kezdve megértjük a Strogg nyelvet, használhatjuk a Strogg elsősegély-állomásokat, és sérülés nélkül átmehetünk az embereken halásos sebet ejtő lézernyalábokon. Az átalakítás hátránya, hogy külsőnk enyhén szólva is ocsmány lesz tőle, amire a vicces bajtársak unos-untalan felhívják a figyelmünket.

MONUMENTÁLIS VILÁG

A Q4 nem csak változatosra, hanem monumentálisra is sikeredett. A kezdeti szűk folyosók után elepesztő méretű terekkel, 30-40 másodpercig tartó liftezésekkel, egyre méretesebb ellenségekkel, és gigantikus komplexumokkal találkozunk. Komolyan mondom, a játék első harmadát követően egy-egy pályán simán elfér 3-4 Doom 3-szint! A gigászi méretek ellenére sem tűnik üresnek a játéktér, a szobák ugyanis alapos műgonddal lettek berendezve, mindenhol belebotlunk valami érdekességbe, aminek a nagy része a Doom 3 motor legnagyobb erősségét, a fény-árnyék hatásokat igyekszik kihasználni: azaz villog, vagy világít. A játék méreteit jól érzékelteti a csapatszállító hajó nagysága (aminek a körbejárása 10-15 percet vesz igénybe), vagy a külső terekről ismerős böszme nagy pók, akivel egyszer zárt térben is összefutunk majd. A hatalmas hangárba betörő ízeltlábú mindenki számára örök emlék lesz majd, igazi játéktörténelmi pillanat.

MULTI-LEGENDA

A külföldi sajtó a játék legnagyobb negatívumának a többszereplős játékmódot tartotta. A legendás Quake-pályákból készített összeállítás (na jó, felfedezhetünk egy-két új deathmatch pályát is) a Quake 3 fizikáját és fegyvereit tartalmazza – jómagam már csak ezért is simán megvásároltam volna a játékot. Hihetetlen érzés a már jól ismert pályákat újra bejárni, használni a csörömpölőt, lerailezni a régi bajtársakat, Christ és shoebaront, egyszóval újra átélni életünk legemlékezetesebb multi összecsapásait. A Quake 4 többszereplős része számomra egyáltalán nem okozott csalódást, de tisztában vagyok azzal, hogy sok játékos számára a Quake 4 multi lehetőségei kiábrándítóan hathatnak, teszem azt az újabb Battlefield vagy Unreal Tournament részek fényében. Azt azonban már végképp nem értem, hogy az a magazin (a félreértések elkerülése végett: az amerikai PC Gamerről van szó), amelyik a Doom 3-ra (emlékezzünk csak a 4-fős kiherélt multira!) anno 93%-ot adott, hogyan volt képes éppen a multiplayer hiányosságaira hivatkozva 70%-ra büntetni a Quake 4-et...

A DOOM 3 MOTOR ISMÉT REMEKEL

A Quake 4 látványvilága egyszerűen zseniális. Bár állóképeken sajnos ez nem jön teljesen át, de bátran kijelenthetem, hogy mozgás közben a Quake 4 a jelenleg kapható leglátványosabb FPS. A pályák változatosak, az ellenfelek és a fegyverek arculata frenetikus, a fények és árnyékok a Doom 3-hoz hasonlóan verhetetlenek. Ehhez a káprázatos világhoz asszisztálnak a hangulatos zenék és a telitalálat fegyverhangok. Mindent összegezve audiovizuális szempontból a Quake 4 100%-ot érdemel, igazi etalon, ami idén biztos nem talál legyőzőre!

Mint a fentiekből kiderült, a Quake 4 nálam egyértelműen jelesre vizsgázott. A múlt hónapban tesztelt F.E.A.R. után attól tartottam, hogy régi kedvenc folytatása nem veszi fel majd a versenyt a harcot a Monolith játékával de, így utólag nyugodt szívvel állíthatom, hogy a Quake 4 a mesterséges intelligencia kivételével (ami egyébként nagyon jóra sikerült, de a F.E.A.R. zseniális AI-ját nem éri utol) minden szempontból földbe döngölte riválisát. Jobb a hangulata, kidolgozottabb a története, változatosabb a játékmenete, és – szerintem legalábbis – multiban is többet tesz le az asztalra. A Quake 4 kivételesen jó játék, amely nem csak a Quake világ szerelmeseinek, hanem az összes FPS rajongónak örömteli 10-15 órányi tiszta játékidőt kínál. Ne hagyd ki!

QUAKE 4

grafika	25/25
zene	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15

94%

PC GURU index 5/5

\+
- Gyönyörű grafika
- Változatos játékmenet
- Jó AI
- Quake rajongóknak ütős multi

–
- Ha nem vagy Quake rajongó, csalódhatsz a multiban

Doom 3	91%
F.E.A.R.	93%
Call of Duty 2	90%

Minimum gépigény: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.8 GB HDD

HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE

fejlesztő ea uk **kiadó** electronic arts **web** www.harrypotter.ea.com **írta** · Julius

A Kviddics Világkupa című mellékvágánnyal együtt immár az ötödik Harry Potter játékot készíti el az Electronic Arts angliai stúdiója (a filmet jegyző Warner Brothers játékkészítő üzletágával koprodukcióban). A több mint 80 fősre duzzadt fejlesztőcsapat másfél év alatt készült el a játékkal, érthetően a film premierjének környékére időzítve a megjelenést.

Jómagam mindössze tavaly, az ötödik kötet megjelenése után találkoztam először a Harry Potter könyvekkel – és vessetek meg érte, de tetszett! A szemüveges varázslótanoncból jelenség lett, számos ember meggazdagodásához járult hozzá a történetfolyam, amely Michael Jackson óta nem tapasztalt rajongáshullámot indított el világszerte. Ne véletlenül: érdekes, izgalmas, szórakoztató mese, de legnagyobb előnyének mégis azt tartják, hogy újra divatba hozta az olvasást a gyerekek körében. Mivel a Potter játékok következetesen követik a filmek (és így a könyvek) cselekményét, a rajongók számára túl sok meglepetést nem okoz majd a mostani epizód története; mindenesetre ha lenne olyan, aki nem olvasta volna a Tűz Serlegét, tekintsük át röviden, mire is számíthatunk.

VOLDEMORT VISSZATÉR

A nyári szünet alatt hősünket egyre sűrűbben kínozzák lidérces álmai, és sajgó sebhelye is a gonosz eljövetelét vetíti elő, míg végül a Kviddics Világkupa döntőjén feltűnik az égen a Sötét Jel, valamint tizenhárom év után támadásba lendülnek a Halálfalók, Voldemort nagyúr követői. Visszatérve az iskolába, Dumbledore professzor bejelenti, hogy idén a Roxfort ad otthont a Trimágus Tusának, a varázslótársadalom nagy mágikus versenyének, melyben három iskola legjobbjai mérik össze tudásukat különféle próbák kiállásával. A Tűz Serlege által kijelölt versenyzők közé valaki becsempészi Potter nevét is, aki a szabályok szerint ugyan még túl fiatal, így elvileg nem indulhatna, de a Serleg „szava" megmásíthatatlan... Mindenki arra gyanakodik, hogy valamiképp Harry befolyásolta a Serleget, hogy a hírnevét tovább öregbíthesse (jó vicc, mintha nem lenne már így is elég híres) – kivéve az igazgatót, aki ármányt sejt a dolog mögött, ezért megkéri Alastor „Rémszem" Mordont, Sötét varázslatok kivédése tantárgy professzorát a Roxforton, hogy vigyázzon Harryre.

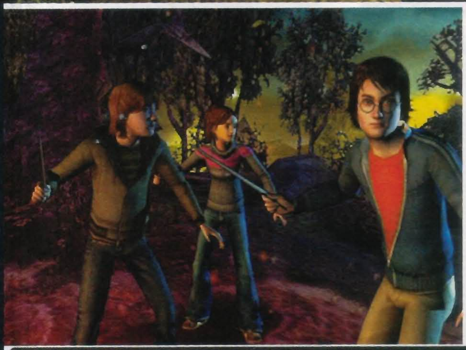
A Tusa során a versenyzőknek ki kell játszaniuk egy tűzokádó sárkányt, le kell merülniük egy hatalmas tó vizébe, majd végül megtalálni a helyes utat egy labirintusban. Ha ez még nem lenne elég, a kamaszodó Harrynek, valamint két hűséges társának még a szerelem gondja is a nyakába szakad... A végén persze kiderül, hogy semmi sem az, aminek látszik, a veszélyek sokkal nagyobbak a Tusa feladatainál, és persze ismét Harryre vár a feladat, hogy szembeszálljon az ördögi Voldemorttal.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Harry Potter történetek lassú de biztos hangulatváltása azonnal szembeötlő: hol van már a gyerekeknek szánt, kedves kis tündérmese...? A Tűz Serlegének sztorija igencsak bekomorul, és még a szereplőknél is gyorsabban fordul a felnőtté válás irányába (lehet, hogy Rowling mama ezzel a gyermek-rajongótábor szüleit célozta meg?). A leglényegesebb változtatás a karakterek szerepét érte. Korábban a három hős teljesen eltérő képességekkel bírt, bizonyos felada-

6 ÉVEN FELÜLIEKNEK!

A hatévesek még nem igazán képezik a Harry Potter célcsoportját, így kissé félve mutattam meg a Tűz Serlegét az új generációt képviselő Márk fiamnak (főként, hogy eddig csak Disney-adaptációkkal játszott, bár a San Andreast is irányítja néha, szigorúan az autóvezetésre koncentrálva, még a piros lámpákat is betartva). Anélkül, hogy a könyvet (pláne a filmet) ismerte volna, a gyerkőc igen hamar belelkesedett, köszönhetően a látványos varázslatoknak, valamint annak, hogy a játék szájbarágós stílusban kijelzi, éppen melyik billentyűt kellene lenyomni a megfelelő hatás elérése érdekében. Ennek ellenére a hamar komorrá forduló történet és a mind sűrűbben előbukkanó, ijesztő szörnyek miatt nem engedtem túlzottan belemélyedni – de néhány év múlva bizonyosan örömmel fogja végigizgulni Harry és barátainak interaktív kalandjait.



NATALIE MCDONALD EMÉKÉRE

A harmadik Potter könyv megjelenése után J.K. Rowling levelet kapott egy Natalie McDonald nevű lánytól, aki halálos betegen arra kérte az írónőt, árulja el neki, miként végződik majd a történet. Rowling válaszlevelében elküldte a teljes hátralévő sztorit, a hét kötetből hátralévő négy könyv összes fő cselekményszálát – ám sajnos a lány ezt már nem érhette meg, ugyanis a válasz kézbesítése előtt néhány nappal elhunyt. Amikor ezt Rowling megtudta, tett egy apró változtatást az akkor készülő Tűz Serlegében, és beleírta Natalie karakterét a történetbe, aki elsőéves újoncként, a házbeosztásnál szerepel, és a Teszlek Süveg Harry csapatába, a Griffendélbe osztja be őt.

tok megoldásához váltanunk kellett közöttük, és csak igen ritkán dolgoztak együtt, egyetlen helyszínen. A Tűz Serlegében a karakterek jóformán csak külsejükben térnek el egymástól, mindanynyian ugyanazokat a varázslatok ismerik, egyforma képességeket birtokolnak, így uri szeszélyünk dönti el, melyiket választjuk az adott pályákon. Viszont hőseink mostantól sokkal többször maradnak együtt, és közös, egymást segítő varázslatokat alkalmazva jutnak előre a feladatokban (egészen a Trimágus Tusáig). Ez roppant látványos megmozdulásokat, és trükköket tesz lehetővé (például Hermione a vingardium leviosa (azaz lebegtetés) varázslattal megbénítja az ellenséget, mialatt Harry egy sziklát ejt a fejére). A helyszínek változatosságára sem lehet panasz, hiszen a kastély osztálytermei mellett eljutunk majd a felhők magasába, a kazamaták mélyére, és a Tiltott Rengetegbe is bemerészkedünk.

SALLANGOK NÉLKÜL

Az irányítás roppant egyszerű, mindössze három fő varázsló-gombunk van. A varázslataink fejlődésünkkel együtt változnak, erősödnek, valamint az éppen aktuális helyzethez – azaz a becélzott tárgyhoz vagy élőlényhez – alkalmazkodnak (a háztetők felett például ugyanazon gombbal zúzhatjuk szét a falakat, vagy locsolhatunk vizet a tűz-szalamandrákra, attól függően, hogy éppen mit céloztunk be). Van még egy negyedik varázslatfajta, a Magicus Extremos, ami több szereplő egyszerre elsütött varázslatára szolgál. Bizonyos szinten szabadon választhatunk, merre és kivel mászkálunk a kastélyban (két társunk ezúttal is Hermione Granger és Ron Weasley lesz), ám a Trimágus Tusa elindulásával – túl azon, hogy itt érhető okokból csak Harryvel lehetünk – némileg egyszerűsödnek a lehetőségeink, lineárisabbá válik a játék, hiszen konkrét célunk lesz (eljutni innen oda, legyőzve ezt és ezt).

DRAZSÉ ÉS KÁRTYA

A sérüléseket és mágikus energiáinkat a különféle színű, az ellenségekből kipotyogó drazsék hivatottak helyreállítani, de a megfelelő drazsékból kisebb bombákra valót is összegyűjthetünk. Az összesen 11 pálya mindegyike egyaránt tartalmaz fő és mellékküldetéseket, és minden pálya végén megerősödnek a már elsajátított képességeink, így hosszabb ideig használhatóvá, és nagyobb hatásfokúvá válnak. Varázslataink egyébként is hatékonyabbak, mint a korábbi részekben voltak, hiszen Harry immár negyedikes, és nem múlt el nyomtalanul az újabb egy évnyi tanulás. Az idő változását a külső is jelzi, hőseink megnőttek, a párbeszédekben, mozdulatokban, a tetteikben a gyerekek helyett a tinédzserek jellemvonásait fedezhetjük fel (nem is beszélve lelki életükről és szerelmi problémáikról).

Kalandjaink során a drazsék mellett kártyákat is találhatunk, melyek módosítóként, hatásnövelőként szolgálnak a különféle varázslatainkhoz. Összesen 150 kártya található a játékban, igencsak változatos képességekkel: van, ami az életerőt növeli, egy másik multilövést tesz lehetővé, míg vannak, amik egy bizonyos lényre ható varázslatot fokoznak (kellő gyakorlással kitapasztalhatjuk, melyik pályán mi az ideális kártyalap). Minden pálya előtt el kell döntenünk, hogy a már megszerzett kártyák közül melyik hármat adjuk karaktereink kezébe (összesen tehát 9-et választhatunk hármójuknak).

RESPECTUM AUDIO

A szép grafika mellett a hanghatásoknak sem kell szégyenkezniük, a muzsika fülbemászó, a hangok sokrétűek. Még azt is halljuk, amikor a varázslatok elsütése előtt a levegő megtelik mágikus töltettel, a kisütésükről és a becsapódásukról már nem is beszélve. A szereplők hangjai – bár nem a film színészei mondták fel a szövegeket – élvezetesek, látszik, hogy az EA nem sajnálta a pénzt filmes szereplőválogató alkalmazására, aki segített megtalálni a megfelelő szinkronstábot a játékhoz. (Érdekesség, hogy azért nem az eredeti gyerekszínészek mondták fel a szövegeket, mert Angliában igen szigorúak a gyerekek napi munkaóráját maximáló előírások, és a film mellett ez már nem fért bele az időkeretbe.)

Nem okozott csalódást az új Harry Potter játék – a filmpremier még kicsit odébb van –, ismét sikerült kellő újdonságot zsúfolniuk az epizódba, így kíváncsian várom a következő részt, a Főnix Rendjét.

Harry Potter és a Tűz Serlege

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15

82%

PC GURU index 4/5

\+ – Határozottan szép grafika és jó zene
– Vérbeli Harry Potter hangulat
– Kellő mennyiségű újdonság

– – Még mindig elég gyermeteg a játékmenet, kevés a kihívás

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Az Azkabani Fogoly	76%
Kviddics Világkupa	72%
A Titkok Kamrája	70%

Unod már,

hogy lehetetlen ajándékokat kapsz karácsonyra?

Kérj PC GURU ajándékcsomagot!

VESS BE MINDENT! ÉRVELJ!

- Olyat kapsz, aminek tuti, hogy örülsz, s verhetetlen az ára.
- Máshol ez az ajándékcsomag nem kapható.
- Nem kell a szüleidnek ötletelnie, sem utánajárnia.
- Az előfizetésed ugyan havonta jön, mégis van ajándékod a fa alatt.

MI VAN AZ AJÁNDÉKCSOMAGBAN?

- 6 lapszám
- 3 990 Ft értékű, tetszőlegesen választható EA játék
- 1 előfizetési visszaigazolás díszborítékban (a karácsonyfa alá)
- 1 szerkesztőség által dedikált példány

\+ részt vehetsz a PC GURU nyereménysorsolásán, amelyen 50 db PC GURU Nr. 1 Player pólót sorsolunk ki
\+ indulsz az 500 000 forint értékű LCD TV-ért

MENNYIBE KERÜL AZ AJÁNDÉKCSOMAG?

Az ajándékcsomag ára most:
6 x 1 846 Ft + 3 990 Ft = 15 066 Ft helyett 9 962 Ft

BATTLEFIELD 1942 Classic
FREEDOM FIGHTERS Classic
SIM CITY 4 Classic
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic
FIFA 2004 Classic
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic
TOTAL CLUB MANAGER Classic
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 Classic
NHL 2004 Classic

ANNO 1503 Classic
BOND 007: NIGHTFIRE Classic
ARMIES OF EXIGO Classic
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic
COMMAND CONQUER GENERALS Classic
BLACK & WHITE Classic
NBA LIVE 2004 Classic
TIBERIAN SUN Classic
HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA Classic

Mit kell tennem?
Írd rá a csekkre az általad választott teljes játék nevét nyomtatott nagybetűkkel.
Fizesd be a mellékelt csekken szereplő összeget, és már meg is oldottad szeretteid téged illető ajándékozási problémáját.

Mit kell figyelembe vennem?
Ha a csekket 2005. december 8-ig befizeted, akkor az előfizetésed a 2006. januárjában megjelenő 2006/2. számmal indul és a teljes játékot január 1. és 15. között postázzuk. Az LCD TV sorsolása: 2005. december 15.

www.pcguru.hu

Játszd újra, Sam! írta · Jatfield

SERIOUS SAM 2

fejlesztő > croteam kiadó > 2k games web > www.serioussam2.com

A Zágrábban, igazi garázsfejlesztőként induló horvát stúdió sok mindent megélt 12 éves történelme során, de igazi nyomot nem az amigás focijátékokkal, hanem a Serious Sammel hagytak maguk mögött – így tulajdonképpen érthető is, hogy minden erejükkel a sorozat továbbvitelén dolgoznak.

Primitív és egysíkú játékmenet, kaotikus design, nyomokban sem létező AI. Érthető módon ezekkel a jellemzőkkel többnyire alacsony pontszámok magyarázataiban találkozhatunk kedvenc játékmagazinunk (értsd: PC Guru) oldalain. Mégis, van egy csapat, akik erre alapozva készítettek egy sikerjátékot, és azokban az időkben, amikor mindenki épp az ellenkezőjét várta az éppen messiásnak kiszemelt FPS-étől, a gyökerekhez ástak vissza, sőt még a műfaj atyjainak első próbálkozásait is alulmúlóan egyszerű játékkal lepték meg a világot. Míg mindenki abban igyekezett felülmúlni a többieket, hogy minél jobban komolyan vegye a figurát, és minél mélyebb sztorit, interaktivitást vigyen a játékába, a Serious Sam a shoot 'em up-ok szédülten pergő játékmenetét csempészte a műfajba a shareware játékok diszkrét báját idéző hangulattal ötvözve. 2001-ben ez a recept bombabiztosnak bizonyult, meghasonulásra kényszerítve a kritikusokat és bezsebelve számos díjat az akció műfajban, sőt a legjobb játékok kategóriájában is. Újabb meglepetést nem okozott, de a Croteam nem is hibáztatható érte, hogy a játékot hamarosan egy önálló kiegészítő követte, és minden bizonnyal azon melegében elkezdték kalapálni a folytatást is, amit az idén tavaszi hivatalos bejelentést alig több, mint egy fél évvel követően már markunkban szorongathatjuk – izgatottan várva, hogy vajon három év elteltével működik-e még a varázslat.

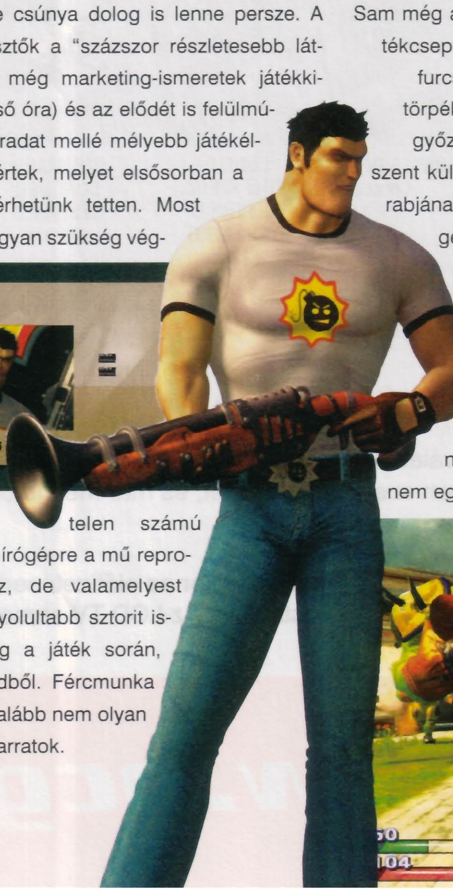
KOMOLYAN KOMOLYTALAN

Ugyanazt még egyszer elkészíteni nem csak unalmas, de csúnya dolog is lenne persze. A horvát fejlesztők a "százszor részletesebb látvány" (lásd még marketing-ismeretek játékkiadóknak, első óra) és az elődét is felülmúló ellenségáradat mellé mélyebb játékélményt is ígértek, melyet elsősorban a történeten érhetünk tetten. Most sem lenne ugyan szükség végtelen számú majomra és írógépre a mű reprodukálásához, de valamelyest tényleg bonyolultabb sztorit ismerünk meg a játék során, mint az elődből. Fércmunka ez is, de legalább nem olyan csúnyák a varratok.

Painkiller

Míg a derék horvátok a Serious Sam 2-t hegesztették, az "agyatlan shooter" kategória koronáját ellopta tőlük egy lengyel csapat (úgy látszik, ez a stílus Kelet-Európa specialitása) a Painkillerrel - aminek ráadásul már javában készül a folytatása is.

Sam Stone avagy közismertebb nevén Serious Sam még az előző játékok során kiizzadt verejtékcseppeit sem tudta felszárítgatni, amikor furcsa akcentusú, trombitafülű, ősz hajú törpék teleportálják titkos bázisukra, meggyőzik arról, hogy ő a Kiválasztott, és szent küldetésre indítják egy medalion öt darabjának megszerzéséért, melynek segítségével mellékesen sebezhetővé tehető Samu régi ismerőse, Mental, a világok leigázója, népek elpusztítója. A nagyhatalmú ékszer darabjait maga a főgonosz rejtette el az általa uralt bolygókon, melyek kalandjaink nagy részének helyszínéül fognak szolgálni. (Én mondtam, hogy nem egy Háború és béke...)



Nem, ez nem valami főellenség, hanem egy tucatjával leölendő átlagos szörny...

Buja dzsungelen, kihalt vulkánbolygón, mocsárban, mesebolygón és majdnem még egyszer ugyanennyiféle terepen szállhat szembe a játékos az univerzum első számú közellenségével, de ezúttal a pályák nem pusztán fegyvereink tárjának kiürítésére szolgáló helyszínek. Minden planétán találkozunk bennszülöttekkel is, aki többnyire elégedetlenek Mental elnyomó hatalmával, és lelkesen, – bár nem túl hatékonyan – kelnek a segítségünkre. Alacsony növésű, az angolt változatos módokon törő, harcias barátaink többnyire fegyverrel sietnek a segítségünkre, de még hasznosabbak, amikor a pályákon egyébként szűkmarkúan adagolt muníciós és segélycsomagok számát gyarapítják hozzájárulásaikkal.

ELLENFELEK ÉS ELLENSZEREK

A pályák az előző részből megszokott módon hatalmasak, de egy pillanatig sem kell amiatt aggódni, hogy unalmas poroszkálással fog telni a játékidő. Ellenfelek garmadája őrzi a medaliont, melyek között vannak kisebb-nagyobb változásokon átesett régi ismerősök, de nagy számban találkozunk új zsoldosokkal is Mental seregében, akiket jórészt a helyi faunából toborzott. Aki játszott az előző részekkel, ismerősnek fogja találni a harci helyzeteket, de az újoncok mellett talán még a veteránokat is meglepetésként érheti a többnyire fegyverek vagy nagy erejű powerupok felvételekor a játékos körül megjelenő vérszomjas rovarszörnyek, lánctalpas bikák, zombik és kamikaze bohócok létszáma. Az ellenség nemcsak színesebb, de népesebb is lett Sam előző kalandjai óta, és az új kihívások új eszközökért kiáltanak, vagy mindenesetre új megközelítésért.

Nagy változás nem történt a pusztító eszközök terén, inkább finomodott a rendelkezésre álló arzenál. Búcsút inthetünk néhány kevésbé hasznos fegyvernek, mint például a lángszóró, és üdvözölhetünk egy-két új darabot a feneketlen hátizsákban, mint például a papagájra szerelt bomba. Igazi újdonságot azonban a járművek megjelenése jelent. Már az előző részben is elfért volna egy-két, a közlekedést és az ellenfelek ritkítását megkönnyítő eszköz, de várni kellett és bizony a várakozás megérte. Első hallásra talán hihetetlennek tűnhet, de a csatajárgányokba pattanva ritmust vált a játék, és még az addiginál is esztelenebb tempóban zajlik a mészárlás. Sajnos, amikor a gyaloglást felváltja a száguldás, a pályák léptéke is megváltozik, mindjárt nem tűnnek annyira végtelennek, és feltűnik, hogy a járt utakról letérve hamar földalatti meleg esküvőkbe és focimezbe bújtatott krokodilokba botlunk, a titkos helyszínek világába érve...

LÁTVÁNY ÉS HANGOK

A grafika első látásra nem sokat fejlődött az előző rész óta, és nem is nyűgözi le annyira a Far Cryhoz szokott játékost, mint az elõd, de még mindig nagy fegyverténynek tekinthető, hogy ilyen méreteket és volument akár közepes szintű hardveren is zökkenőmentesen képes megjeleníteni az engine (sőt, amikor a közelünkbe kerülnek az első ellenfelek, még akár egy-két elismerő hümmögés is vegyülhet a játék által elénk támasztott kihívást értékelő "Azannya!" és "Na azért ez már sok!" kiáltások közé). A vizuális élmény nagy részét azonban nem is a látvány részletessége szolgáltatja, hanem az őrültebbnél őrültebb ellenfelek és pályák: a Jóistenen kívül talán csak a horvát drogdílerek a megmondhatói, hogy honnan kapja ezekhez a Croteam az ötleteket. Egyértelmű negatívumként említhető viszont az átvezető animációk minősége, melyekhez bár a játék saját motorját használták, ennek ellenére előre rögzítettek. A burleszket és sajnos gyakrabban az óvodás humort, mint a Monthy Python animációit idéző átvezető filmek között akadnak igazi gyöngyszemek is, melyek jobb prezentációt érdemeltek volna az alacsony felbontású, homályos felvételeknél.

Manapság már elvárás egy akciójátéktól a fizika szimulálása, és a Serious Sam 2 teljesíti is ezt – kihasználni viszont már nincs alkalmunk a lehetőségeket. Egy-két, a gravitációt kihasználó feladványtól eltekintve ritkán botlunk jó ötletbe ezen a téren, ellenfeleink pedig többnyire részecskéikre bomlanak tevékenységeink nyomán, így a rongybaba-mozgáson is csak egyetlen alkalommal derülhetünk, akkor is magán a főszereplőn, és egy átvezető animációban.

A hangok és a zene terén még kevesebb okunk lehet a panaszra. Bár előbbiek kevesebb meglepetéssel szolgálnak, mint a rendkívül ötletes és változatos aláfestő muzsika, mindkettő kiválóan képes a kellő hangulat megteremtésére és fenntartására.

ÍTÉLET

A nettó (azaz mentés-visszatöltések nélkül számított) 10-15 órás játék végén igen nehéz objektív véleményt alkotni. Az bizonyos, hogy idén már nem működik olyan jól a Serious Sam-recept, mint az évtized elején, de még így is olyan önfeledt kikapcsolódást nyújthat a játék, ami ritkaságszámba megy a dobozban árult játékok között. Ráadásul ezt az élményt meg is oszthatjuk alkalmi vagy állandó barátainkkal a kooperatív többjátékos módnak köszönhetően, és garantálhatom, hogy épp elég módon lehet elintézni egy zombi-részvénybrókert ahhoz, hogy e nélkül is érdemes legyen újra elővenni a játékot. Az újrajátszhatóságot tovább növelte volna, ha ezúttal is szerepelt volna még néhány multis játékmód, a ziccer azonban ezúttal kimaradt.

Serious Sam 2

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15

83%

PC GURU index 4/5

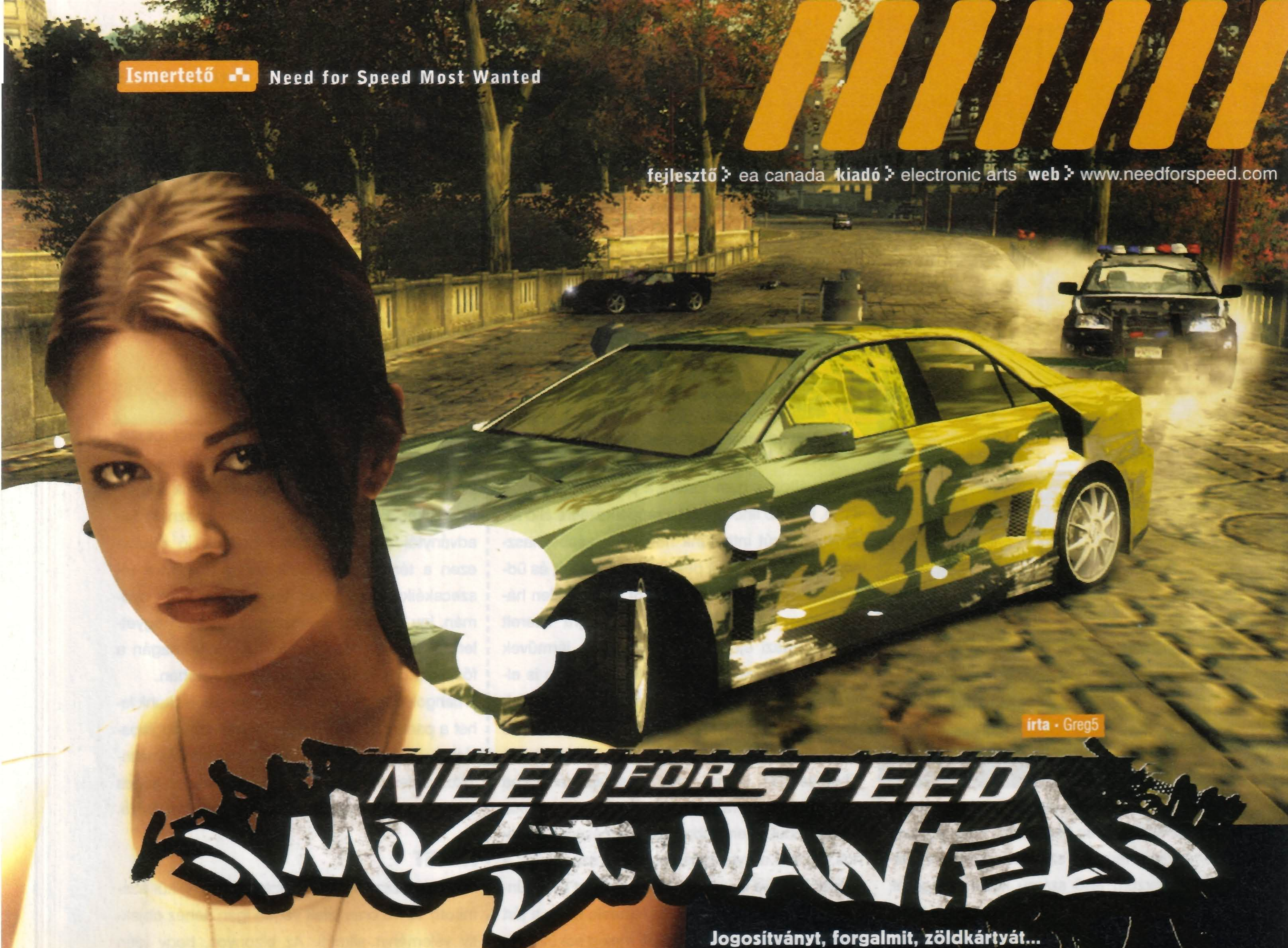
\+
- Primitív és egysíkú játékmenet
- Kaotikus design
- Hardverbarát lenyűgözés

\–
- Primitív és egysíkú játékmenet
- Kaotikus design
- Hiányos multiplayer

Serious Sam	90%
Painkiller	89%
Second Encounter	86%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

fejlesztő > ea canada kiadó > electronic arts web > www.needforspeed.com



írta · Greg5

Need for Speed Most Wanted

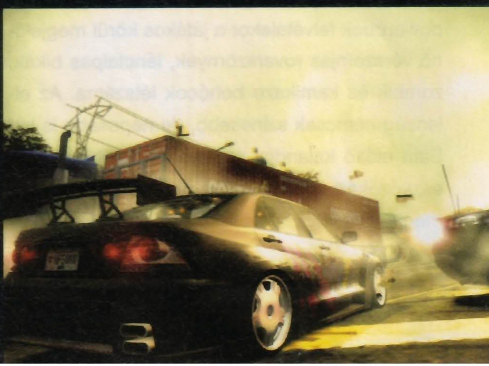
Jogosítványt, forgalmit, zöldkártyát...

Kissé visszatetsző – bár erősen profitorientált – üzletpolitika, hogy a világ legnagyobb játékkiadójaként ismert EA idei karácsonyi játékfelhozatalának huszonhárom játéka közül csupán egy akad, ami nem licencelt témájú, vagy folytatás. A nagy játékdömpingből idén (az előző NFS nyolcmillió feletti eladásainak felülmúlása érdekében), a Most Wanted kapta a legnagyobb médiakampányt: szinte naponta kaptuk az újabbnál újabb képeket, videókat és információkat a programról. Így aztán nagyot kellett durrannia az új résznek, ha nem akartak csalódást okozni a fantasztikus grafikától és rendőrös üldözéstől már jó előre elalélő rajongóknak. Nos, örömmel jelenthetem, hogy tíz évvel a sorozat indulása után, a tizedik résszel megszületett az egyik legjobb Need for Speed epizód!

JÖNNEK A ZSERNYÁKOK!

Bár a vélemények megoszlanak, véleményem szerint az Underground 2 GTA-ból „kölcsönvett" szabadon bejárható város ötlete az eredeti formájában teljes mértékben elhibázott volt. Egy idő után semmi kedvem nem volt a különböző versenyeket és boltokat hajkurászni a hatalmas térképen, főleg, hogy az éjszakai rendet senki nem őrizte, teljesen szabadon száguldozhattunk a neonfényben úszó hatalmas városban. Talán hasonló érzésük volt az EA fejlesztőinek is, amikor visszanyúlva a sorozat korábbi tagjaihoz, valósághű(bb) nappali környezetbe helyezték a száguldás helyszínét, de ami még fontosabb: nem leszünk egyedül, a zsaruk egyre hevesebben próbálják majd lecsillapítani sebesség iránti mérhetetlen vágyunkat.

A rendőrök nem csupán a városban és környékén történő kószálás során éberek, de versenyek közben is nagy aktivitást mutatnak, arról nem is beszélve, hogy az egyik új játékmódban a fakabátokat kell minél jobban lealáznunk. Sajnos játékmódokat tekintve ezen kívül csak egy



HANGVERSENY

Az EA Canada hangokért felelős szakemberei, Adam Boyd és John Fasal nem bíztak semmit a véletlenre. Holmi saját maguk által legyártott, az eredetihez csak hasonlító hangok helyett minden egyes játékban szereplő autóhoz beszerezték az eredeti modellt, lekapták motorháztetejét, és mikrofonokat a kocsik köré helyezve, a motort túráztatva digitalizálták be valamennyi motorhangot a Most Wantedbe.

jelentős újítást kapunk, az viszont igen ötletes – utoljára talán a '98-as Speed Bustersben szerepelt. Itt a végső helyezést nem a befutás sorrendje dönti el, hanem hogy a pálya bizonyos szakaszain ki tudta a legnagyobb sebességet elérni. Ez az öt-tíz adat összeadódik, és a legnagyobbat elért versenyző nyer. Itt végre igazán nagy jelentősége van a fokozatosan visszatöltődő nitró jó időpontban való kihasználásának – egyetlen szívfájdalmam, hogy a méréspontokat nem olyan fifikás helyekre rakták, ahogyan tehették volna: általában egyenesek végén találkozhatunk velük, nem esetleg egy összetett kanyarkombináció két különböző pontján és egyéb technikásabb helyeken. A harmadik új játékmód igazából nem hoz semmi újdonságot: itt a különböző pályaszakaszokat meghatározott időn belül kell teljesítenünk riválisok nélkül (esetenként rendőri kísérettel). Nagyon sajnáltam, hogy eltűnt az előző rész csúsztatós mókája. Nem értem, ezt miért kellett kihagyni, ahogy azt se, miért kellett ilyen hosszúvá, forgalommal nehezítetté, és még kevésbé irányíthatóvá tenni a gyorsulásos versenyeket (itt ugyebár a pontos sebességváltás a kulcs a győzelemhez).

Ezekből a feladattípusokból, illetve a szokásos körversenyekből és sprintfutamokból áll a játék karrier módja. Itt egy egész érdekes, Tolvajtempóra emlékeztető történetet kapunk hangulatos átvezető mozikkal és a játék képi világába mesterien bemontírozott, félprofi színészekkel felvett jelenetekkel. Az alapszituáció szerint egy Razor nevezetű illegális autóverseny-menő (érdekes a névválasztás: a nagyobb warez-csapatok közül pont a Razor 1911 nem tört fel egy NFS-t sem) jól móresre tanít minket egy verseny során, mi pedig természetesen vissza akarunk vágni neki. Ehhez megfelelő elismertséget kell szereznünk, ami a kisebb aszfaltbetyárok elnáspángolásával érhető el. Tizennégy ilyen, magát nagymenőnek hívő fickót kell tiszteletre tanítanunk, mielőtt még egyszer összemérhetnénk erőnket Razorral. A legyőzendő arcokhoz még némi személyiségrajz és rövid videóbemutató is dukál, és persze ők sem állnak ki csak úgy ellenünk. Mindegyikük kihívása bizonyos mennyiségű versenynyerést kíván meg tőlünk a fokozatosan megnyíló versenyturnusokban – valamint igazi aszfaltbetyárhoz hűen a fánkzabálókat is egyre jobban meg kell aláznunk.

Az versenyek közül viszonylag szabadon választhatunk, elég nyolc versenyből nagyjából négyet megnyernünk a továbblépéshez, és a rendőröket is a nekünk kedves helyszínen taníthatjuk móresre. Ez jóleső szabadságot és nemlinearitást kölcsönöz a játéknak, ami az eddigi részekből eléggé hiányzott. A szabadság azonban közel sem teljes: az fontosabb, erősebb alkatrészeket csak bizonyos gengszterek legyőzése esetén vásárolhatjuk meg. A végén persze mindig ugyanaz a végeredmény: valamelyik nagyszájút le kell győznünk az általa meghatározott két pályán egymás után. No és azt persze talán már említenem kell, hogy ismét kismillió csicsás alkatrésszel és teljesítménytuninggal aggathatjuk tele autóinkat.

Burnout

A Need for Speed mellett az EA másik nagy sikerű autós sorozata az iszonyatos sebességélményéről és látványos karamboljairól elhíresült konzolos Burnout széria, ami a negyedik résznél tart. Kósza pletykák szerint egy-két éven belül ezt is átültetik PC-re...

Mindez nagyon jól hangzik, de sajnos igen súlyos hiányosság rondít bele a „profi" játékosok élvezetébe. Sajnos a karrier módban nincsen nehézségi fokozat, így annak nehézségét eléggé alacsonyra hangolták. A különálló versenyekkel ellentétben itt nem lehet kikapcsolni az automatikus bevárás opcióját, így lemaradhatunk kilométernyire is az élbolytól, elég a pálya utolsó harmadán a gázra lépni, hogy behozzuk őket. A versenyzők amúgy teljes mértékben hozzánk igazítják képességeiket: volt hogy az egyik fickó járgányát elnyerve szembesültem azzal, hogy ellenfelem az enyémnél elvileg másfélszer gyorsabb

autóval nyomult. Szerencsére (?) fordítva ez a hozzánk igazodó funkció már nem működik: ha jól hajtunk, simán el tudunk húzni akár félpercnyire is a többiektől, a gép nem próbál minden versenyt erőszakos módon körömlerágósan izgalmassá tenni. Szerencsére a különálló versenyek esetén már három nehézségi szint közül választhatunk, és a sokszor elátkozott, realitást porba tipró könnyítő funkció is kikapcsolható.

JÁTÉKÉLMÉNY 500 LÓERŐVEL

A vezetési modell ezúttal valamivel reálisabb lett, mint az Underground részekben, de természetesen ezúttal se számítsunk szimuláció-közeli élményre. Autónknak immár van súlya, így valósághűbben tapad a földhöz és hajszálnyival lassabban kanyarodik, mint korábban – általánosan elmondható, hogy pár perc bárkinek elég, hogy beletanuljon a dolgokba, de igazán profivá csak hosszú napok gyakorlása után válhatunk. Az autók törésével sajnos ezúttal sem kell számolnunk, így egyes kanyarok még mindig könnyen bevehetők a falról visszapattanva... A kormánynyal rendelkezőket el kell keserítenem; egy Microsoft és egy Logitech FFB irányítóval is kipróbáltam a játékot, és sajnos elég siralmas eredményt produkált mindkettőn. Az autók hangja ellenben csodálatos, hallatszik, hogy minden egyes benzinfaló hangját az eredeti autóról vették fel. Az autóhangok nem csak hogy mindenhol tökéletesen valósághűek – már amennyire az átlag játékos meg tudja ezt állapítani méregdrága és ritka autókról –, de még a különböző turbózások is hallatszanak rajtuk, és naná hogy minden egyes kameranézetben másképpen duruzsolnak. Vezetésünk nézőpontját tekintve a szokásos felhozatalt kapjuk: az utat, a motorháztetőt, vagy a teljes járgányt figyelve nyomhatjuk a gázt. Sajnos műszerfalas nézet ezúttal sincs, pedig ezt már a '98-as NFS3-ban meg tudták valósítani (mekkora sírás-rívás volt, hogy 12 megás Voodoo 2 kell hozzá!)...

Az általános játékmenet a már említett „jószívű" ellenfelektől eltekintve roppant élvezetes. A bejárható város hatalmas – én ugyan nem számoltam az utcákat, de állítólag kétszer nagyobb területet járhatunk be, mint az Underground 2-ben, és ezúttal van időjárás-váltakozás is. Sajnos a vizes pálya tapasztalatom szerint minimálisan sem befolyásolja az autó irányítását, és a különböző úttípusok sem nyomnak túl sokat nyomnak a latban. Mindezt tökéletesen kárpótolja a – megfelelő konfiguráción – fantasztikusan látványos grafika. A textúrák túlélesek, az autómodellek pedig mintha a gyárak reklámfotóiról lettek volna a monitorra varázsolva, arról nem is beszélve, hogy a hatalmas város szédítő változatosságot is nyújt. Látványilag ennél többet nem is várhatunk el autóversenytől 2005-ben. Mindehhez a névhez hű félelmetes sebességélmény párosul, ami durvább autók esetén első látásra már-már irányíthatatlannak is tűnhet – pedig csak meg kell szokni az alattunk duruzsoló párszáz lóerőt. Főleg csúcsjárgányok esetén lehet hasznos a speedbreaker opció, melynek segítségével Max Payne szerűen néhány másodpercre lelassul körülöttünk a világ, és a trükkösebb kanyarokat sokkal könnyebben be tudjuk venni, esetleg – akár egy kamion alatt átcsusszanva – kicsúszhatunk a rendőrök szorító markából. Ezek az apró újítások sokat dobnak a játék hangulatán, ahogy az ismét mesterien összeválogatott zenei aláfestés összeállítás is. Még ha önmagukban talán nem is hallgatnánk ilyen hip-hop, rock, összeállításokat (európai fülnek talán csak Dieselboy, a Static-X és a Prodigy lehet ismerős), a játékban egységes, nagyon jó hangulatot kölcsönöz a közel harminc szám.

A CÍMLAPLÁNY

Lassan hagyomány lesz belőle, hogy az elsődleges célcsoportnak számító ifjú hímneműek kedvéért szupermodelleket szerepeltet az EA a Need for Speed játékokban. A Most Wantedban Josie Maran szerepel, aki 12 éves kora óta modellkedik, de igazán csak azután figyelt fel rá a világ, hogy szerepelt egy Backstreet Boys videoklipben, és a nálunk aránylag ismeretlen, de a tengerentúlon igen népszerű Sports Illustrated sportmagazin fürdőruhás különszámában. A 87-58-87 méretekkel rendelkező, 170 centi magas törékeny lányka újabban Hollywood meghódítására tör; a Van Helsing után epizódszerepet kapott az Oscar-díjas Aviátorban is. Ars poeticájának („Szeretek a szexről beszélni, de csinálni még jobban...") vélhetőleg leginkább pasija, a New York-i illetőségű illuzionista, David Blaine örül. Még írhatnánk róla egy csomó dolgot, de minek: hiszen már most is a fotót bámulod...

KÉK FÉNY

Végül térjünk rá a játék legnagyobb újítására, a rendőrökre. A GTA-hoz hasonlóan itt is különböző fokozatok vannak üldözésünkben: kezdetben csak egy-egy tétova szirénázó kocsi követ majd, de lassan egész járműpark szegődik a nyomunkba. A zsernyákok aktívak, és nem csak minket macerálnak, de sajnos sérthetetlenségünknek köszönhetően nem sok vizet zavarnak. Szinte bármilyen szorult helyzetből el tudtam menekülni előlük, az útblokádon és útcsapdákon kívül pedig nem sok újdonságot tudnak felmutatni. Egy idő után helikoptert is kapunk a fejünk fölé, de még így sincs sok esélyük ellenünk. Jó lett volna, ha valami durvább dologgal is elő tudnak hozakodni, teszem azt a hadsereggel... Elkapni nem sűrűn fognak, inkább a lerázásukkal lesznek problémáink – ehhez azért jól kell ismernünk a pályát. A rendőrök rádiózásába ezúttal is belehallgathatunk, és ez roppant hangulatos: hallhatjuk, milyen kocsival, milyen sebességgel és hol láttak minket, valamint hogy hol és mit kívánnak bevetni ellenünk. Nagy szívfájdalom, hogy ezúttal érthetetlen módon nem bújhatunk a zsernyákok bőrébe.

Pár apróságtól eltekintve a legjobb Need for Speed epizódok egyikét tisztelhetjük a Most Wantedben. Ha már megvan, úgyis tudod miért, ha nincs, remélhetőleg van még hely a karácsonyi kívánságlistán...

Need for Speed Most Wanted

grafika	24/25
zene	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

93%

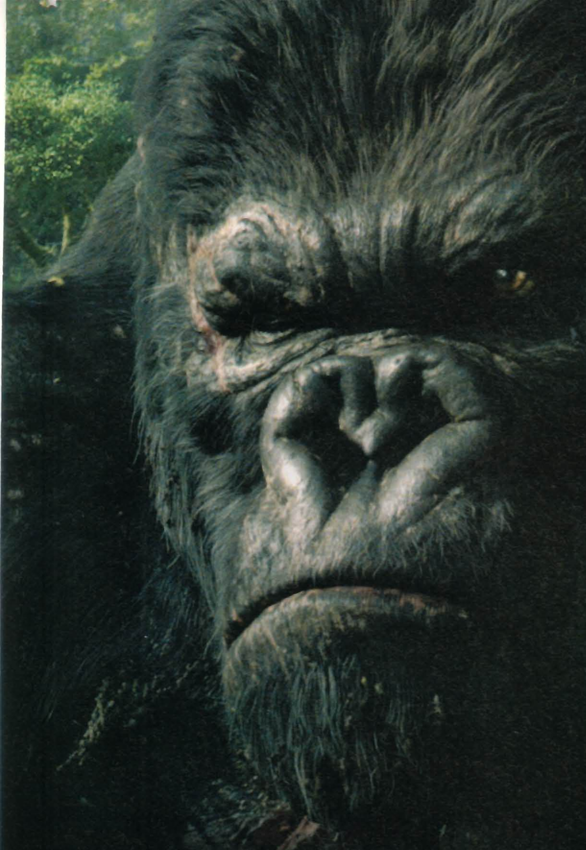
PC GURU index 5/5

\+
- Szabad száguldozás
- Jópofa játékmódok
- Gyönyörű, részletgazdag grafika

–
- Nem nyújt elég kihívást
- A rendőrök nem elég fifikásak és agresszívek

NFS: Underground 2 86%
NFS: Underground 89%
NFS1 92%

Minimum gépigény: P4 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD



TÖLTS LE
JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOKAT

KING KONG
THE OFFICIAL MOBILE GAME OF THE MOVIE

a Vodafone live! Játékok rovatából!

NEZD MEG A FILMET

UNIVERSAL

UBISOFT

KÓD : 193421
A, B, C, D, E, F, G, I, J, K, L

Peter Jackson's King Kong the Official Game of the Movie, a film hivatalos játékváltozata PC- és konzoljátékként is elérhető: www.kingkonggame.com

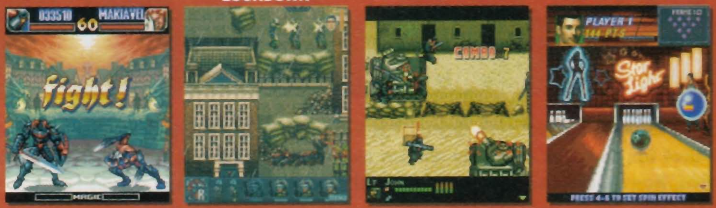
Sony Ericsson

PÁR GOMBNYOMÁS, ÉS INDULHAT A JÁTÉK

Keresd az „Új Gameloft Játékok" linket a Játékok vagy az Újdonság rovatban a Vodafone live!-on!

vodafone

BEST-OF



MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® LOCKDOWN	BROTHER IN ARMS EARNED IN BLOOD ™	MIDNIGHT BOWLING
KÓD : 190151	KÓD : 190321	KÓD : 192771	KÓD : 193441
A, B, C, D, E, F, G, I, K	A, B, C, D, E, F, H, I, K	A, B, C, D, E, F, H, I, J, K	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K

ÜGYESSÉGI

NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY	PRINCE OF PERSIA® WARRIOR WITHIN™	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY ™
KÓD : 182501	KÓD : 178251	KÓD : 186841
A, B, C, D, E, F, G, I, J	A, B, C, D, E, F, G, H, J	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J

AKCIÓ

WAR OF THE WORLDS	MIGHT AND MAGIC®
KÓD : 189501	KÓD : 178241
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K	A, C, D, G,H

SPORT

2005 REAL FOOTBALL	ASPHALT : URBAN GT™
KÓD : 189751	KÓD : 185081
A, B, C, D, E, F, G, I, K	A, B, C, E,G, H, J

AKCIÓS JÁTÉKOK

BLOCK BREAKER DELUXE™	MIDNIGHT POOL
KÓD : 186181	KÓD : 185231
A, B, C, D, E, F, G, H, I	A, B, C, D, E, F, G, H, I

SMS-ben is rendelhető! Küldd el a játék kódját normál díjas SMS-ben a 06 70 7000080-as telefonszámra (mindenképp a 06xxx formátumot használd!)! Mi válaszként küldünk Neked egy linket, amire rákattintva bejutsz a live!-ra, a játék letöltési oldalára, és a feltűntetett árat elfogadva megvásárolhatod a játékot. Kérünk, légy türelemmel, a link eljuttatása a hálózat terheltségétől függően néhány percet igénybe vehet. Jó szórakozást!

SMS kód kizárólag az alábbi készülékekről küldhető: Sharp GX-15, Sharp GX-25, Alcatel OT 565, Sagem myV-55, SonyEricsson F500i.

A játékok letöltési díja letöltésenként bruttó 800 Ft, kivéve az Akciós játékokat, amelyekért letöltésenként bruttó 600 Ft-ot számítunk fel. A letöltési díjon felüli, így a hálózat használatából eredő extra költség minden esetben az Előfizetőt terheli. A Vodafone Magyarország fenntartja az árváltoztatás jogát.

Az alábbi készülékekre töltheted le a játékokat:
A: Motorola V525, V550, V600; Nokia 3200, 3220, 6020, 6220, 6230, Sagem myV-55, myV-56; Sharp GX-10, GX15; Sony Ericsson F500i / B: Sharp GX 20/ C: Siemens CV65; Sony Ericsson K700i, Samsung E310 / D: Nokia 3650 / E: Sharp GX 30 / F: Sony Ericsson K300i / G: Alcatel OT 565 / H: Nokia 3510i / I: Sony Ericsson T610 / K: Sagem My C5-2 / I: Sharp GX 25. A lista nem végleges. Az aktuális készüléklistát megtalálod weboldalunkon, a www.vodafone.hu/live/jatekok.html oldalon.

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt: Urban GT, 2005 Real Football, New York Nights: Success in the City, Midnight Pool, Medieval Combat: Age of Glory, Midnight Bowling and Midnight Hold'em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP All Rights Reserved. Brothers In Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved. War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Urban GT 2 are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

gameloft
www.gameloft.com

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

írta · Grath

fejlesztő > firaxis kiadó > 2k games web > www.civilization4.com

Az 1996-ban, a MicroProse romjain alakított Firaxis első játéka az amerikai polgárháború döntő csatáját feldolgozó Gettysburg volt. Azóta a legendás Sid Meier–Jeff Briggs duó által vezetett cég hat játékot (és ezekhez összesen három kiegészítőt) kalapált össze. Mivel Sid bevallottan nem dolgozott közvetlenül a Civilization 4-en, érdekes kérdés, hogy a mester mivel van elfoglalva immár évek óta...

Megint ráfaragtam: nem elég, hogy hajnali négy óra van, és Hancu holnap egy rabszolgahajcsár minden báját felmutatva fogja követelni a cikket (amiből jelenleg mintegy 200 karakter készült el), a nyomorult spanyolok támadást indítottak London ellen. Nem kell aggódni, az R&D-re költött óriási vagyonok eredményeként a támadó muskétások ellen tankok, no meg egy ősidők óta szolgáló lándzsás fickó védi a Kreml falait és a Pentagon ötszögét. A győzelem tehát biztos, mint ahogy az is, hogy a „csak még egy kört" vírus minden eddiginél erősebben támad!

> " Sid bízik bennünk, tudta, hogy a Civ 4 jó lesz, de azért sok tanácsot kaptunk tőle, no és sokszor vertük meg multiplayerben a fejlesztés során. "
> **Soren Johnson, fődesigner**

RÉGI ISMERŐS, ÚJ KÜLSŐ

Már négy éve, hogy a Civ 3 megjelent, igaz, a két jól sikerült kiegészítő miatt ez az idő viszonylag hamar elrepült. Persze az igazi Civilization-rajongók számára ez nem nagy szünet – mondhatni csak négy kör – hiszen közülük sokan máig a második résszel töltik minden szabadidejüket. Ők már a harmadik rész változásai ellen is berzenkedtek, képzelem, hogy ki lesznek akadva erre a részre; hiszen végre szép lett a játék! Ezzel a véleményemmel a szerkesztőségben egyedül maradtam, a képek alapján ugyanis tényleg elég gyászosnak – hogy ne mondjam ocsmánynak – tűnik a grafika. Játék közben ebből azonban semmi nem tűnik fel, csak csodáljuk az egyre fejlődő birodalmunkat, nézzük a vadonban kóborló oroszlánokat, a bőszen trappoló csataelefántokat, esetleg az egérgörgővel szépen kizoomolunk, és megpörgetjük a bolygót – a látvány felemelő.

Talán azért nem tűnnek fel a poligonszegény egységek, mert a kezelőfelület barátságos kékje, és tökéletes átláthatósága mindent elfeledtet.

ELKELT A FIRAXIS

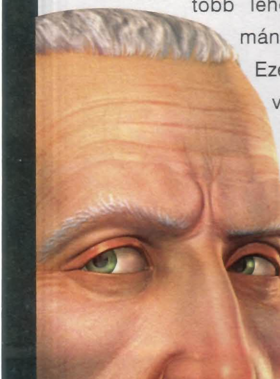
Lapzártánkkor érkezett a hír, hogy a játékot fejlesztő Firaxis stúdiót felvásárolta a Take 2 kiadó (a pletykák szerint 50 millió dollár volt az ár). Sid Meierék jelenleg két játákon dolgoznak, amiket a tervek szerint 2006-ban, illetve 2007-ben fognak bemutatni.

Éljen az egyenjogúság! Meg a feminizmus! (Anettka nincs? Előtte tuti letenné mindenki a fegyvert...)

Minden megszokott képernyő elérhető, az ellenséges diplomaták remekül néznek ki, a térképen rengeteg információ azonnal látható (például az egységek életereje, az ellenséges városok védelme, a különböző tereptárgyak bónuszai), és a városokra kattintva is minden információt azonnal kézhez kapunk. Akinek úgy tetszik, mindent automatizálhat, kezdve az építkezésektől a lakosság beosztásán át a földművesek tevékenységéig. Szintén nagyot nyom a latban a csodálatos zene, ami hatalmas meglepetésként ért: köröket ver a sorozat eddigi próbálkozásaira!

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK

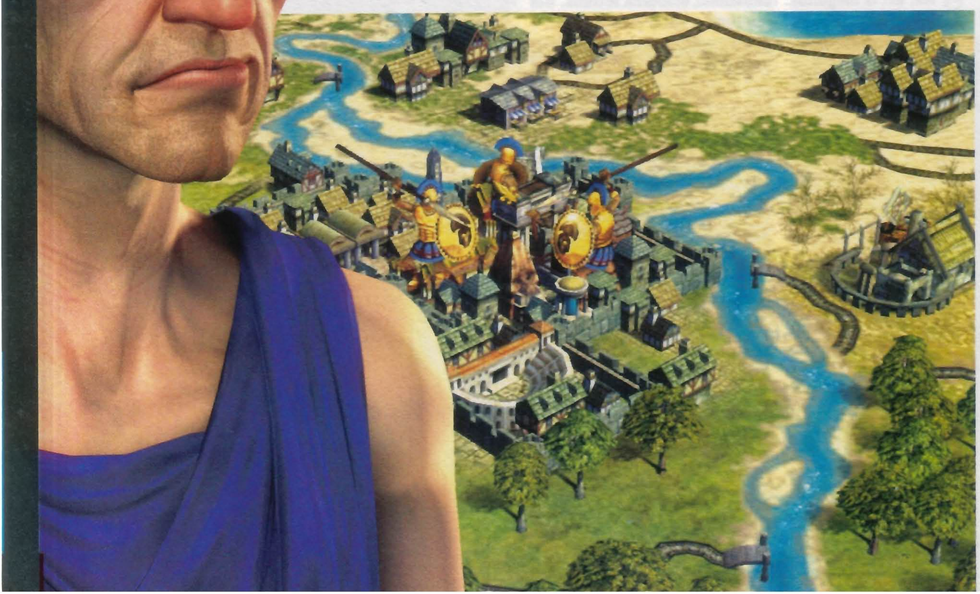
Persze nem csak a külcsín javult rengeteget, de fontos új játékelemeket is kaptunk. A korábban egyszerűen kifejleszthető és néhány bónuszt adó államformák átadták a helyüket a sokkal több lehetőséget engedő kormányzati beállításoknak. Ezek együttesen Civics néven futnak a játékban, és az élet öt területén engedik befolyásolni országunkat. Mind az öt területen öt lehetőségünk van, így a gazdaság, a vallás, a munkaerő, a jog és a kormányzás terén hozhatunk döntéseket. Persze nem azonnal, a lehetőségek megnyílásához felfedezésekre lesz szükség. Az opciók változtatását követően egy körig anarchia lesz az országban, de így is érdemes egy háború előtt a „szabad piac, pacifizmus, szabad választójog" beállításokat átkapcsolni „teljes államosítás, teokrácia, rendőrállam" kombóra.



A felfedezések a régi rendszerben zajlanak, azaz az állami vagyonból kell minél többet erre a célra fordítani – az egyetlen különbség, hogy több úton is eljuthatunk egy-egy találmányhoz. A lőpor például megközelíthető az egzakt tudományok és a hadikutatások felől is. Persze egy elhúzódó játékban úgyis mindent ki fogunk fejleszteni...

Érdekes újítást jelentenek a történelmi személyiségek, akik bizonyos időnként születhetnek meg legnagyobb városainkban. Ők fajtájuktól függően segíthetnek: a mérnökök az építkezésbe segíthetnek bele, a tudósok a felfedezéseket gyorsítják, a művészek pedig óriási kultúramennyiséget zúdítanak szegény lakosainkra. Ezen lehetőségek helyett bármelyiket beáldozhatjuk egy kevés permanens bónusz, netán a néhány tucat körig tartó aranykor érdekében.

A csodák is nagy változásokon mentek keresztül, most már több fajtájukat különböztethetjük meg. Vannak ugye a megszokott módon működő csodák, amelyek mindegyikéből egyetlen darab lehet a világon; ezekből összesen 28 található a játékban az Eiffel-toronytól Hollywoodon át a Stonehenge-ig. Vannak aztán a projektek, ezek lényegében olyan csodák, melyek elkészültét nem lehet semmilyen módon meggyorsítani – ide tartozik például a Manhattan Project vagy az internet. Végül ott vannak a nemzeti csodák, melyekből minden nép felépítheti a magáét, de egy városban legfeljebb kettő ilyen lehet. Ezek általában csak az adott városra, esetleg a közvetlen környékre hatnak – ide tartozik a Vöröskereszt, a Scotland Yard vagy éppen a Wall Street. Ezeket kombinálva egész specializált városokat hozhatunk létre: az egyiknél felturbózzuk a kutatást, a másikban meg mondjuk a legyártott egységek bónuszait – és innen bőszen onthatjuk a katonákat.



SID, BRIAN ÉS JEFF UTÁN

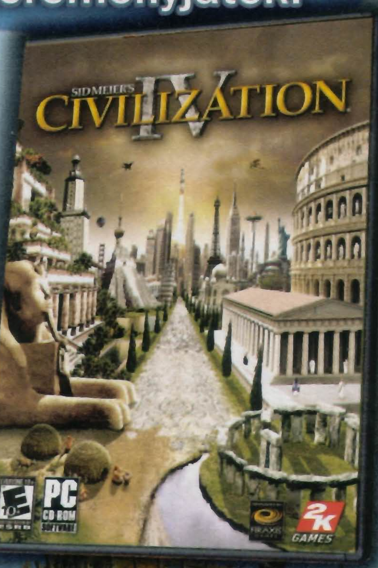
Noha a játék címe minden esetben Sid Meier's Civilization volt, az igazság az, hogy csak az első rész fűződik kifejezetten Sid mester nevéhez. Annak érdekében ugyanis, hogy a játék kellőképp sokat fejlődjön, és a friss ötletek megvalósulhassanak, minden epizódnak új vezető designere volt. A második részért az a Brian Reynolds felelt, aki ma a Big Huge Games vezetőjeként a Rise of Legendsen dolgozik. A harmadik rész gazdája Sid régi harcostársa, a Firaxis társalapítója, Jeff Briggs volt, a most megjelent negyediké pedig a korábban a programozással foglalkozó Soren Johnson (aki nem hazudtolva meg önmagát, egyedül kódolta le a mesterséges intelligenciát; így ha Bismarck váratlanul betámad egy ködös hajnalon, őt szidd!). Ez a megoldás teljességgel egyedi a játékvilágban – különösen egy ilyen jelentős sorozatnál –, de az eddigiek alapján rendkívül jól bevált.

VALLÁS, HÁBORÚK

Bár korábban arról volt szó, hogy a vallások felértékelt szerepe lesz a legnagyobb változás a Civilization 3-hoz képest, a valóságban ez nincs így. Fontos persze a hit, és a Civ 3-hoz képest tényleg nagyságrendekkel kidolgozottabb a játék ezen része, de korántsem az a mindent befolyásoló jolly joker, mint amire számítottam.

Mint arról már előzetesünkben írtunk, a játék hét vallásához (a kereszténység, az iszlám, a budd-

CIVILIZATION IV nyereményjáték!



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 db Civilization 4 játékprogram egyikét nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre.

KINEK A NEVÉHEZ FŰZŐDIK A SOROZAT?

A, Peter Molyneux
B, Sid Meier
C, John Carmack

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

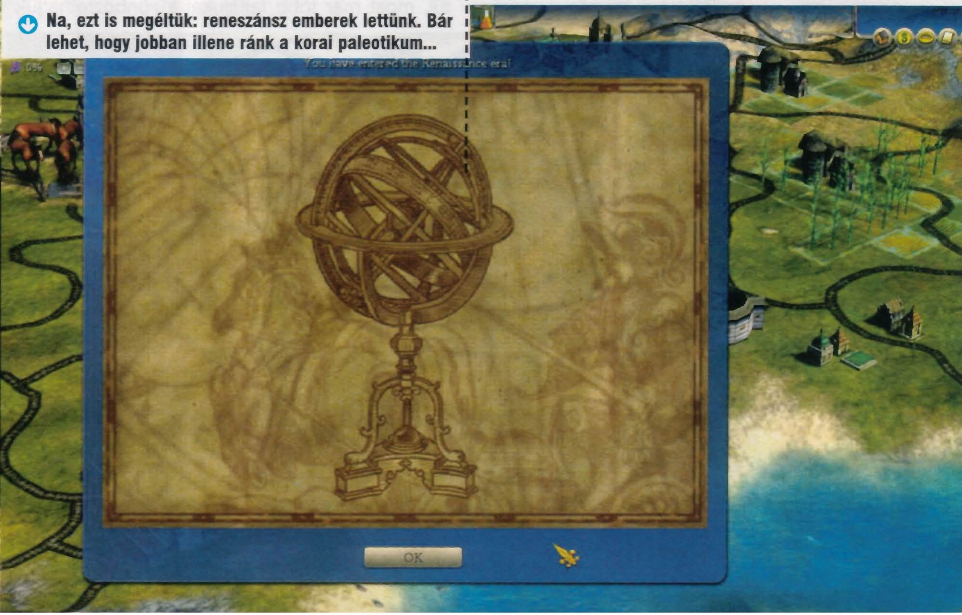
hizmus, a hinduizmus, a taoizmus, illetve a zsidó és konfuciánus tanok) tartozik egy-egy felfedezés. Aki ezt legelőbb felfedezi, az más előnyök mellett megalapítja az adott vallást. Ez egyrészt azzal jár, hogy egyik településünkből szent város lesz (óriási bónuszok a kultúrára), másrészt azzal, hogy a vallás elkezd terjedni a kereskedelmi utak mentén. Ha egy városba „betör" az egyik hit, az eleinte nem jár túl sok változással: kicsit több kultúrát fog termelni; ha államvallásról van szó, az emberek boldogabbak lesznek, és megnyílik a lehetőség a próféták megjelenésére is. Ők tudják felépíteni a hozzájuk tartozó vallás szentélyét, amely gyorsítja az adott hit terjedését – emellett pedig az épületek között is megjelennek a templomok és a katedrálisok.

„Bár a játék most is sokáig húzódhat, a körök számát a Civ 3 óta sajnos 150-nel csökkentették, így csak 400 lehetőségünk lesz."

A dolog igazán jelentőssé akkor válik, amikor egy másik országot sikerül „megfertőznünk", vagy a szóbeszéd erejével, vagy misszionáriusokkal rásegítve a természetre. Egyrészt tizedet szedhetünk, és a nálunk levő szent város körönként apanázst kap, másrészt mindig látjuk, hogy ezek a városok miként fejlődnek. Ha a szent város közel van a határhoz, a másik oldalon levő települések előbb-utóbb átállnak a mi oldalunkra, annyira szeretnének egy közösséget alkotni spirituális vezetőikkel (mivel minket nem ilyen fennkölt dolgok mozgatnak, ezt használjuk ki aljasul!). A diplomáciában is fontos lehet a vallás, még a kebelbarátaink is besértődhetnek, ha hirtelen államvallást váltunk. Egyébként minden vallás ugyanolyan bónuszokat ad, elvégre, mint az a lexikonként használható Civilopediában is olvasható a fejlesztőktől: „mi játékot készítünk, nem teológiával foglalkozunk".

Ha már szőrmentén szóba hoztuk a vallásháborúkat, érdemes megemlíteni, hogy a küzdelmek is új elemekkel gazdagodtak. Természetesen a csaták kimenetele most sem közvetlenül rajtunk múlik (és igen, most is előfordulhat, hogy egy vadászrepülővel végez egy kőkori egység – viszont ennek valószínűsége elenyésző, én csak egyszer találkoztam vele, és elhihetitek, kegyetlenül megtoroltam az akciót), és ezúttal csak egy egységgel támadhatunk egyszerre. Viszont a győztes egységek néha szintet lépnek, és ilyenkor különböző bónuszokat oszthatunk ki nekik. Az egyik az erejüket növeli, a másik a hegyekben ad előnyt, a harmadik meg mondjuk gyorsabb regenerációt biztosít. Összesen 41 ilyen lehetőség van, persze a különböző egységtípusoknál különböző a választék. A Civ 3-veteránok számára az is érdekes lehet, hogy ezúttal nincs külön támadó és védekező értéke az

Na, ezt is megéltük: reneszánsz emberek lettünk. Bár lehet, hogy jobban illene ránk a korai paleotikum...



egységeknek; egyetlen szám jelzi az erejüket. Az viszont mindenkinek fontos információ, hogy ezúttal az ostromfegyverek minden, ugyanazon a mezőn tartózkodó egységet sebeznek, így most már nem biztos, hogy megéri egy kupacban mozgatni egy óriási sereget – oltári pofára esés lehet belőle, ha ilyenkor szembetalálkozunk egy-két katapulttal...

NINCS POLGÁRI ENGEDETLENSÉG!

Az E3-on elbeszélgetve Soren Johnsonnal, a játék vezető designerével, kicsit aggódtunk, amikor közölte, hogy nem lesz a negyedik részben környezetszennyezés, fellázadó, elégedetlen városok és korrupció. Ez nagyrészt tényleg így van, de ez nem jelenti azt, hogy az ilyesmire nem kell figyelni. A városokra például egy általános egészségi mutató jellemző, ezt növelik a megfelelő épületek, a változatos táplálék, vagy éppen egy-egy találmány – csökkenti viszont a nagy népesség, vagy a szennyező épületek. Az is megeshet, hogy elégedetlen emberekből több van, mint boldogból – ilyenkor extrém esetben sem lázad fel az egész város, csak a boldogtalanok tagadják meg a munkát, azaz a termelés esik vissza. Végül a korrupció ezúttal nem a fővárostól messze levő kolóniákat sújtja, hanem minden várossal emelkedik a körönként fizetendő fenntartási költség.

A kultúra szerepe is megváltozott, sokkal egyértelműbb lett. A városok maguktól is termelik ezt, főként a templomokkal és szórakozóhelyekkel alaposan ellátottak, de ezúttal a beszedett pénzt ennek turbózására is költhetjük. A kultúra rengeteg dolgot befolyásol, többek között bónuszt ad a várost védő erőknek, gyorsítja a határok kiszélesítését – olyannyira, hogy az ellenféltől ezzel hatalmas területeket szerezhetünk, teljesen békésen.

A diplomácia szinte változatlanul megmaradt a Civilization 3-ból, és talán nem véletlen, hogy ez volt a játék egyetlen része, amellyel nem voltam maradéktalanul elégedett. Ismét lehet üzletelni a találmányokkal, a világtérképpel, vagy adóval, köthetünk védelmi megállapodásokat, kérhetünk harmadik fél ellen szóló hadüzeneteket (vagy ami új dolog: kérhetjük egyes kormányzati beállítások, vagy államvallás átvételét), de ezen felül semmit nem találunk. Lehet, hogy sokaknak ennél több nem is kell, de a Firaxis az Alpha Centaurival már megmutatta, mi mindent lehet kihozni egy ilyen játékból. Ott tényleg át lehetett ejteni a többieket, vagy egymásnak ugraszthattuk őket, összeolvadhatott két nép, vagy éppen behízeleghettük magunkat valakinek a kegyeibe, hogy így nyerjünk védelmet. Itt ezek a dolgok teljességgel hiá- nyoznak, így egy pontot kíméletlenül le is vontam az értékelésből.

BÚCSÚ AZ ÉLETTŐL

Lehet, hogy sablonos lesz, amit mondok, de a legnagyobb gondom a Civ 4-gyel az volt, hogy túl jó lett, egyszerűen túl sok időmet rabolja el. Itt vár az asztalomon felbontatlanul szegény Age of Empires 3, a FEAR-ben már csak két pálya van hátra, a World of Warcraftban szégyenszemre lemaradtam Hancu mögött, és akkor még nem is beszéltem a legalább tucatnyi „végigkelljátszani"-kategóriás konzoljátékról – de nem, engem csak az érdekel, hogy sikerüljön leigáznom a malik birodalmát, és ne haragítsam magamra a japánokat...

Grenoble városát hamarosan visszacsatoljuk oda, ahová mindig is tartozott: a Kárpáti Magyar Őshazához

Mióta megkaptam a tesztverziót (hála a magasságosnak pont a Quake 4 végigjátszása után!), szinte kizárólag ezzel töltöm a napjaimat. Még szerencse, hogy a szerkesztőségben a többiek nem elég kifinomultak, hogy kellőképp értékeljék a Civ nagyszerűségét, így aztán megúsztam a multiplayer meccseket, melyek vélhetően egy fekete lyuk ellentmondást nem tűrésével szippantották volna be az életemet... No de lényeg a lényeg: a Civ 4 hihetetlenül jó játék lett, mindenki vegye meg, húzódjon be szobájába, és foglalja el a világot! Ha pedig valaki panaszkodna, csak mondjátok neki bátran: már csak egy kör...

MULTIPLAYER A DOBOZBAN

A sorozat esetében először van multiplayer lehetőség a bolti verzióban, ez a rajongók egyik leghangsúlyosabb kérése volt. Legfeljebb 18-an küzdhetnek (azaz mindenkinek saját nép juthat), a játék beállítási lehetőségei az egeket verdesik, szabadon lehet szövetségeket kötni és felbontani. A PitBoss nevű program segítségével, ha valakinek el kell mennie (uramisten, meddig tarthat egy 18-fős parti...!), a gép átveszi az irányítást a népe fölött, és ezt később ugyanilyen szabadon vissza is szerezhetjük.

Természetesen pályaszerkesztőt is kapunk, sőt, a Python programozási nyelv segítségével mindenbe belenyúlhatunk az AI-tól az egységek tulajdonságáig. Ha ezzel nem szeretnénk foglalkozni, nézzünk el az apolyton.net rajongói oldal szent őrültjei közé, ahol már a megjelenést követő napon felkerült például egy elképesztően hatalmas, a Földet mintázó térkép, a 18 civilizáció pontos indulóhelyével; ideális lehetőséget nyújtva az elkövetkezendő öt hónap „civilizált" eltöltésére...

Sid Meier's Civilization IV

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	14/15

94%

PC GURU index 5/5

+ – Vallások, kormányzati opciók, fejlődő egységek...
+ – Végre alapból kapunk multiplayert és pályaszerkesztőt

– – A diplomácia lehetne kidolgozottab
– – Csak 2050-ig tart a játék

Minimum gépigény: P3 1.2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.7 GB HDD

Alpha Centauri	96%
Civilization 3	90%
Call to Power 2	79%

CALL OF DUTY 2

fejlesztő > infinity ward **kiadó >** activision **web >** www.callofduty.com **írta** • Flatline

Az Infinity Ward a Medal of Honor fejlesztőcsapatából alakult, akik testületileg kiléptek az Electronic Arts kötelékéből. A világháborús receptre épülő Call of Dutyval jó lóra tettek, ezt 75 (!) Év Játéka díj, és több mint 4,5 millió eladott példány jelzi. A folytatás előtt tehát magasra lett téve a léc (és természetesen már készül a harmadik rész is)...

Nagy bölcsességet mondok: szerintem azok a játékosok, akik valaha kipróbáltak egy FPS-t, nagy valószínűséggel megszerették a műfajt (vagy a gyomrukat fogva, a gyors mozgás által generált rosszullét következtében sebtiben kibotorkáltak a WC felé...). Ha bekövetkezett a szerelem, még biztosabbá válhat a feltételezés, hogy második világháborús FPS-t is látott már minden Guru-olvasó legalább egyszer mozgás közben. Eleinte a Medal of Honor sorozat, a Half-Life mod Day of Defeat, majd később a Call of Duty voltak azok a címek, melyek mind felső kategóriás háborús FPS-ként kategorizálhatók. Mielőtt azonban átmennék antikváriumos leltározgatásba, hogy ki, mikor, hol és mit csinált, gyorsan nekiesem a legújabb királynak beharangozott darab, a Call of Duty 2 bemutatásának...

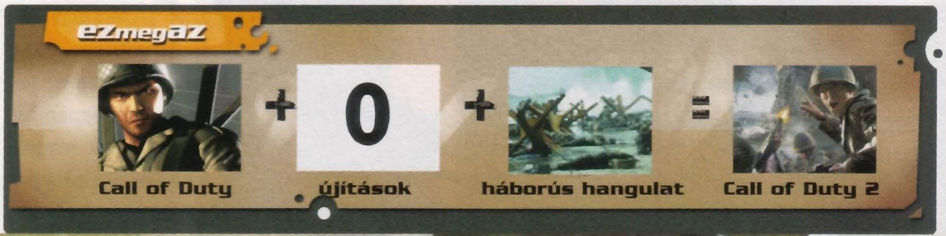
A HÁBORÚNÁL NINCS JOBB RECEPT?

Vajon miért lettek sikeresek a történelmi hűséghez viszonylag közel álló játékok? Nem, nem azért, mert valós, vagy valósnak beállított helyszíneken küzdhettek a játékosok a hős katona bakancsába bújva, hanem azért, mert páratlan mennyiségű és minőségű akciót zúdítottak a szórakozni vágyókra. Emlékszem, amikor az első Call of Duty megjelent, sokkal hihetőbb és elfogadhatóbb volt, mint bármelyik másik shooter, lévén nem zöld lufik, sokszemű lila pacák és emberfeletti képességgel rendelkező biomechanikus lények ugrottak elő minden bozótból, vagy főzőlap mögül, hanem hús-vér katonák (elsősorban persze gonosz németek). Azon felül pedig, hogy a harc közepette egyfolytában germán kiáltozást hallani, olyan embertelen minőségű, filmbe illő történetvezetést és scriptelt jelenetet csempésztek a játékba, ami pillanatok alatt – megérdemelten – az eladási listák élére vezényelte a Call of Dutyt. Tudom, hogy sokan legyintetek már, hogy ismét csak egy tucat háborús FPS érkezett, és már nagyon elegetek van belőle, azonban megint azt kell írnunk, hogy megérte várni, és muszáj egy esélyt adni a folytatásnak, mert félelmetesen magával ragadó!

HÁROM JÁTSZHATÓ FÉL, MINDÖSSZE HAT ÓRÁBAN

A cím ugyan nem sejtet túl sok jót, de úgy gondoltam, ez a legkézenfekvőbb megoldás tudtotokra adni, mit is kaptok a Call of Duty 2-ben a pénzetekért. Így persze egy kicsit nyers a megfogalmazás, hiszen az újrajátszhatósági érték a multiplayer miatt viszonylag jó, ellenben tényleg ritka rövid a játék, ami mostanság úgy látszik általánossá válik.

Az orosz kampánnyal kezdődik a futam, ami bemelegítésnek tökéletes, rögtön jön pár új ügyes részecske-effekt, azaz olyan hóesés és köd, amihez foghatót eddig nem láthattunk sehol. Az egész játékra jellemző, hogy fantasztikus tereken, nagyon jól megkomponált pályákon zajlik, ezúttal nem azt érezzük, hogy egyedül veszünk részt a háborúban, hanem valódi csapatmunka keretében tolhatjuk le a fegyvert az ellenfél torkán. Az egy orosz, két angol és egy amerikai



kampány több fejezetre van osztva, így 28 pályán kell helytállnia az összesen 4 hőst megszemélyesítő játékosnak. Nem újdonság, ha azt mondom, mindegyik misszió abszolút hangulatosan van tálalva, alig találni két egyforma felépítésű házat, vagy raktárt sőt, még sziklafalat sem. Noha összefüggés abszolút nem található a pályák között (ami azt sugallja, hogy a pályatervezők abszolút külön dolgoztak, nem is törekedtek arra, hogy egy nagy átfogó sztorit hozzanak össze...), mindegyik ínyencség a maga nemében. Az amerikai kampány partraszállós része tetszett a legjobban ismét – pont úgy, mint az első részben – fantasztikus hangulatot sikerült teremteni a fejlesztőknek. Egyetlen egy hátulütője van a kampányoknak: rövidek. Könnyű fokozaton játszva azok, akik nem újszülöttként simogatják a WASD gombokat, kihívás nélkül, 4-5 óra alatt ki fogják végezni a játékot. Extrák címszó alatt a DVD-változat fejlesztői kommentárt és végigjátszást tartalmaz két pályára, plusz néhány egyéb finomságot. A nagyobb fejezetek között a Military csatornától átvett autentikus felvételek szórakoztatják a játékosokat, melyek segítségével még jobban átláthatóvá válik, hol és milyen környezetben fogunk harcolni, esetleg az is, hogy milyen célokért. Átlagban véve úgy határós végigjátszással számoljatok, és akkor még ki is szaladtatok néha bedobni egy szardíniás szendvicset. Itt muszáj megjegyeznem, hogy a designerek nagyszerű munkát végeztek, mert a nehézségi fokozat dönti el azt elsősorban, hogy milyen stílusban kíván nyomulni a játékos. Minél nehezebbet választotok, annál bújkálósabb, taktikusabb a játékmenet, ezzel értékes perceket és órákat adományozva a hamisíthatatlan háborús hangulatnak. Ha sokáig szeretnétek élvezni, nehéz fokozaton játsszátok!

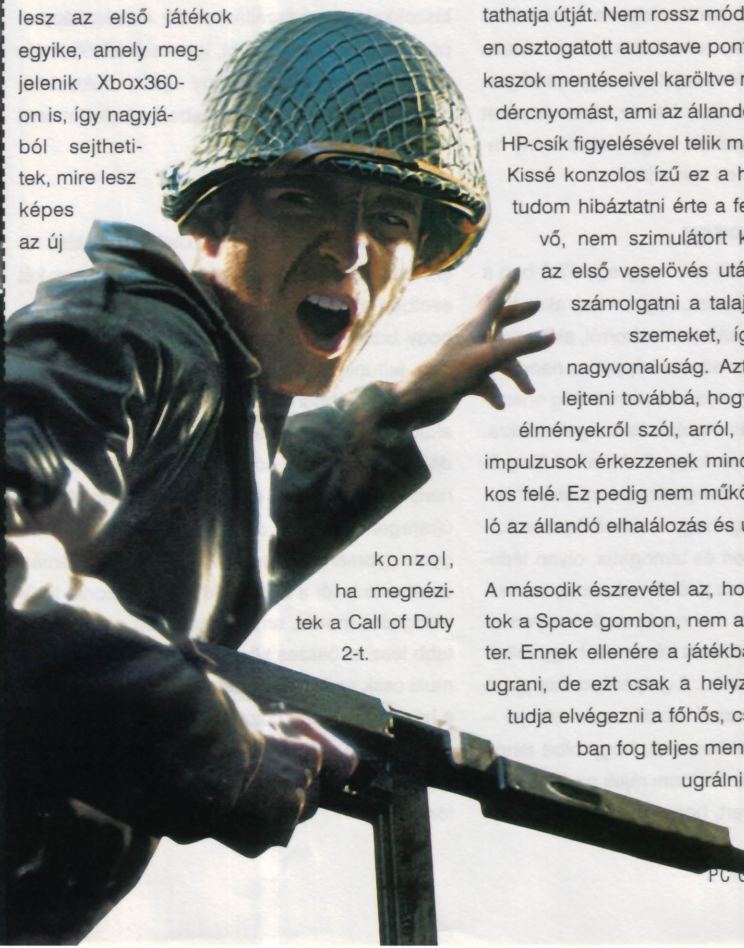
A füstgránát a legjobb barátunk (háború van, ki törödik ilyenkor a légszennyezéssel...)

MÁSVÉLEMÉNY SASA

Anno rendkívül jól szórakoztam a Call of Duty első részével, bár be kell vallanom, a Medal sorozat mindig is jobban bejött. Hogy miért? A válasz egyszerű: a Call of Dutynak semmi története nem volt, és a bármilyen jól működő és hangulatos részküldetésekre osztották, nem volt képes egységet alkotni. A Call of Duty 2 még jobban szétesett mint az első rész és a United Offensive. Az intenzív csaták annak idején még feledtették a játékmenet ebbéli hibáját, de folytatásban ez már valahogy nem működik - ráadásul a játék rendkívül rövidre sikeredett, szűk 6 óra alatt a végére értem. Ennek ellenére jó játék, elképesztően néz ki, a küldetései profin össze vannak rakva, mégis hiányzik belőle valami, ami miatt klasszikussá válhatna, mint az elődje tette két éve. A harmadik részben ennyi már nem lesz elég!

JÁTÉKMECHANIKA, PÁLYÁK

A matuzsálemi korú Quake 3 motorra épülő első rész után a folytatás végre új, saját engine-t kapott, ami egyrészt meghökkentően látványos (bár a képek mellett ezt azt hiszem, nem kell különösebben bizonygatnom), másrészt a gépigénye is megnőtt az első rész óta. A megfelelő grafikus csodához igen erős vasra van szükség, ami gyakorlatilag legalább 1 GB memóriát, nagyjából Geforce 6800 Ultrát és legalább 3 GHz-es processzort (Celeron nem ér) jelent. Megjegyzendő, hogy a PC platform mellett ez lesz az első játékok egyike, amely megjelenik Xbox360-on is, így nagyjából sejthetitek, mire lesz képes az új



konzol, ha megnézitek a Call of Duty 2-t.

A játékmenetben az első szembetűnő változtatás, hogy eltűnt a HP kijelző. Sőt, nem csak az tűnt el, de amíg nem lő a karakter, addig a célokat jelző megszokott kis iránytűn és az azon villogó sárga körön kívül nem jelenik meg semmilyen információ a monitoron azzal kapcsolatban, hogy mi is történik. Nincs is rá igazán szükség,

ugyanis lőszer lesz bőven, továbbá lövéskor a jobb alsó sarokban láthatóvá válik, hogy fogy a drága muníció, sebződéskor pedig elvörösödik a kép. Ez persze nem túl pontos visszajelzése annak, hogy mennyi találatot bír még ki az emberünk, így a fejlesztők egyszerűen úgy oldották meg az egész HP-mizériát, hogy emberünk folyamatosan, lassan, de biztosan regenerálódik (ennek mellékhatása, hogy nincsenek egészségügyi csomagok sem). Ha hősünk végveszélyben bemászik valami biztonságos helyre, és pár másodpercig kibírja újabb sebződés nélkül, akkor visszanyeri az életerejét, és máris folytathatja útját. Nem rossz módszer, ami a bőkezűen osztogatott autosave pontokkal és pályaszakaszok mentéseivel karöltve megszünteti azt a lidércnyomást, ami az állandó mentegetéssel és HP-csík figyelésével telik más FPS játékokban. Kissé konzolos ízű ez a hozzáállás, de nem tudom hibáztatni érte a fejlesztőket: ez a jövő, nem szimulátort készítettek, amiben az első veselövés után el lehet kezdeni számolgatni a talajtextúrán a homokszemeket, így elnézhető ez a nagyvonalúság. Azt sem szabad elfelejteni továbbá, hogy az egész játék az élményekről szól, arról, hogy folyamatosan impulzusok érkezzenek minden irányból a játékos felé. Ez pedig nem működik jól, ha frusztráló az állandó elhalálozás és újrakezdés.

A második észrevétel az, hogy hiába tapicskoltok a Space gombon, nem akar ugrálni a karakter. Ennek ellenére a játékban lehet mászni és ugrani, de ezt csak a helyzetnek megfelelően tudja elvégezni a főhős, csak adott szituációban fog teljes menetfelszerelésben átugrálni dobozokon-akadályokon.

„Lehet újdonságok nélkül, sok egyszerűsítéssel élvezetes játékot készíteni? Igen! A CoD 2 az élő példa!"

Már csak egy új ötlet van hátra: a gránáthasználat megváltoztatása. Forradalomra nem kell számítani, eldobni pont ugyanolyan könnyű és hasznos, mint bármelyik másik játékban. Arról szól inkább a történet, hogy az ellenfél által hajigált szeretetcsomagokat miként adja a játékos tudtára a program. Hatalmas „Gránát esett ide, ne erre gyere!" felirat kerül be középre, mindig irányba mutatva, míg a gránát fel nem robban. Meglehetősen sokszor fogjátok látni, ugyanis a galád ellenfelek még akkor is gránátot dobálnának, amikor már rég vége van a háborúnak. Ennek ellenére mókás a dolog – az pedig még jobb, amikor visszadobhatjátok nekik! Ha ehhez hozzávesszük az eddig páratlan módon megvalósított füstgránátot, ami végre valóban használható mennyiségű füstöt okád ki magából, nagyobb területeket is jótékony homályba borítva... Nos igen, ebben az esetben ismét elismerően küldhetjük a puszit a fejlesztők homlokára. Végre elveszett az az érzés is, hogy Rambóként kell mindent egyedül megoldanunk. Nem tudom, hogy ez csak a remek hangok, vagy az állandóan újratermelődő csapattársak miatt van-e, de valóban úgy éreztem magam, mintha egy háború közepén lennék: kicsinek, jelentéktelennek és sebezhetőnek. Persze „véletlenül" mindig épp körülöttem történtek a legforróbb események, de sohasem tűntem halhatatlannak. Ez mindenképpen a játék javára írható.

Tíz különböző helyszínen kell küzdeni, mindegyiknek tökéletesen valósághű érzetet keltő atmoszférája van. Az angolok észak-afrikai kampánya az éjjeli küldetésekkel, az orosz küldetéssorozat sztálingrádi területvédelme a beözönlő nácikkal szemben, az amerikaiak partraszállása és páratlan mesterlövész-jelenet egy mezőgazdasági raktár tetejéről.... Nehéz olyan jelzőket találni, melyek kifejeznék, hogy játékélmény terén mennyire rendben van a játék.

HANGOK, SCRIPTEK

Ha valami elősegítheti azt, hogy egy FPS-ben a frászt kapják a játékosok, legyen szó akár horrorról, akár tejkézbesítő szimulátorról, akár világháborús akcióról, az mindenképpen a hang. Az a fejlesztőstúdió, amelyik nem fordít elég energiát a hiteles szinkronhangokra és hangeffektekre, elfelejtheti a játékosok kegyeit. A Call of Duty 2-ben abszolút etalon hangmérnöki munkáról beszélhetek! Nem elég, hogy a létező összes 5.1-es hangkártyát ismeri és támogatja, olyan térleképzése van az egész játéktérnek, hogy az összes szomszédom a mai napig az óvóhelyen lapul, a szürke betonplafont kémlelve, hogy mikor törnek rájuk a németek... A golyózápor hangja, a fegyverzaj, az egyszerű távoli csata zörejei – minden annyira rendben van, hogy hiba lenne nem maximális pontot adnom rájuk az értékeléskor. Egyedül az zavart, hogy az orosz kampánynál is angolul beszéltek a csapattársak, csak orosz akcentussal (jáj...), plusz hiába rögzítettek számtalan véletlenszerű ellenséges és csapattárs-mondatot, sokszor hallani ugyanazt. A zenére sem lehet panasz, bár ma már nagyon jónak kell lennie egy világháborús FPS fő motívumának, hogy az „ez is megvolt" kipipáláson túl többet is kapjon.

Természetesen a hangokon túl a sokszor emlegetett és egekig magasztalt pályatervezést és scripteket sem szabad elhanyagolni, de nem is tették az Infinity Ward legényei. Fontos észrevenni, hogy végre nem egy csőben kell játszani, azaz nem érkezik semelyik irányból láthatatlan lövedék, amivel visszaterelnek a pályakészítők az előre kitalált útvonalra – sőt pont az ellenkezőjét próbálják elérni, bíztatják a játékost, hogy keressen más útvonalakat egy-egy feladat megoldására. Általában annyira nyíltak és nagyok a terepek, hogy több irányból is meg lehet közelíteni egy-egy célpontot, úgyhogy a linearitást igyekeztek félig-meddig kiszedni a játékból, noha természetesen még mindig nem lehet elszaladni a világ végére és leállni MMORPG-zni a halászokkal a partraszálláskor. Ez mindenképpen pozitív változás a korábbi, igencsak kötött játékmenethez képest, úgyhogy újabb buksisimogatás mindenkinek, aki a szabadabb játékmenet felé terelgette a játékot.

Call of Duty 3?

Az Infinity Ward weboldalán nemrég megjelent hirdetés, valamint a CoD 3 védjegy és domainnév bejegyzése arra utal, hogy már készül a harmadik rész - emellett egy szupertitkos PC-s projekt is folyik az Infinity Wardnál...

MULTIPLAYER

Mivel módomban állt anno a Call of Duty első részének multi pályáit áttanulmányozni, egy-két esetben mosollyal az arcomon vehettem észre, hogy bizony újraalkottak pár pályát a folytatásban, feltupírozva a grafikát, és kiegyensúlyozva egy-két korábban átkozottul rossz helyre került akadályt és fedezéket. Kicsit furcsa úgy lövöldözni a többiekre, hogy tudják a játékosok: ha nem lövik agyon az épp elrohanó ellenfelet, az újraregenerálódik – de azért megszokható. Nagyon gyorsan átpártoltunk az unalomig ismert deathmatch-ről a Battlefield 2-höz hasonló területfoglalós módra, ami valószínűleg a legjátszottabb lesz az összes közül. Mégis állítom, hogy a multi csak azért van a játékban, hogy ne érje szó a ház elejét, és ne húzzák a szájukat azok, akiknek nem elég a hatórás egyszemélyes mód (bár lehet, hogy csak én tartom kevésbé szórakoztatónak...).

VÉGÍTÉLET

Azok után, hogy ennyit dicsértem a játékot, eljött az ideje annak, hogy megmagyarázzam, miért kapott „csak" 90 százalékot. Először is: az égvilágon semmi igazi újdonság nincs benne a korábbi részhez képest. Sok téren javult, sok téren maradt ugyanolyan, mint volt, de a legjobban az bosszant, hogy két év alatt csak annyit tudott letenni az asztalra az Infinity Ward, hogy jól scriptelnek és

élményt adnak. Amint kiesik a ritmusból a játékos és elkezd arra figyelni, mivel is játszik, és az hogyan reagál arra, amit tesz, kusza ordítozásnak hat az egész, értelmetlen célokkal és frusztráló töltögetéssel. Nincs vér, bugyuták a karakterek, a környezet komolyságát sugalló halál és háború nagyon távol áll attól a stílustól, amit a grafika tolmácsol. Nem szabad hagyni, hogy elvonja bármi is a figyelmet a játékról, fel kell venni a fülest, besötétíteni és kipihenten nekiállni. Életetek egyik nagy FPS élménye lesz ebben a kategóriában!

Call of Duty 2

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

90%

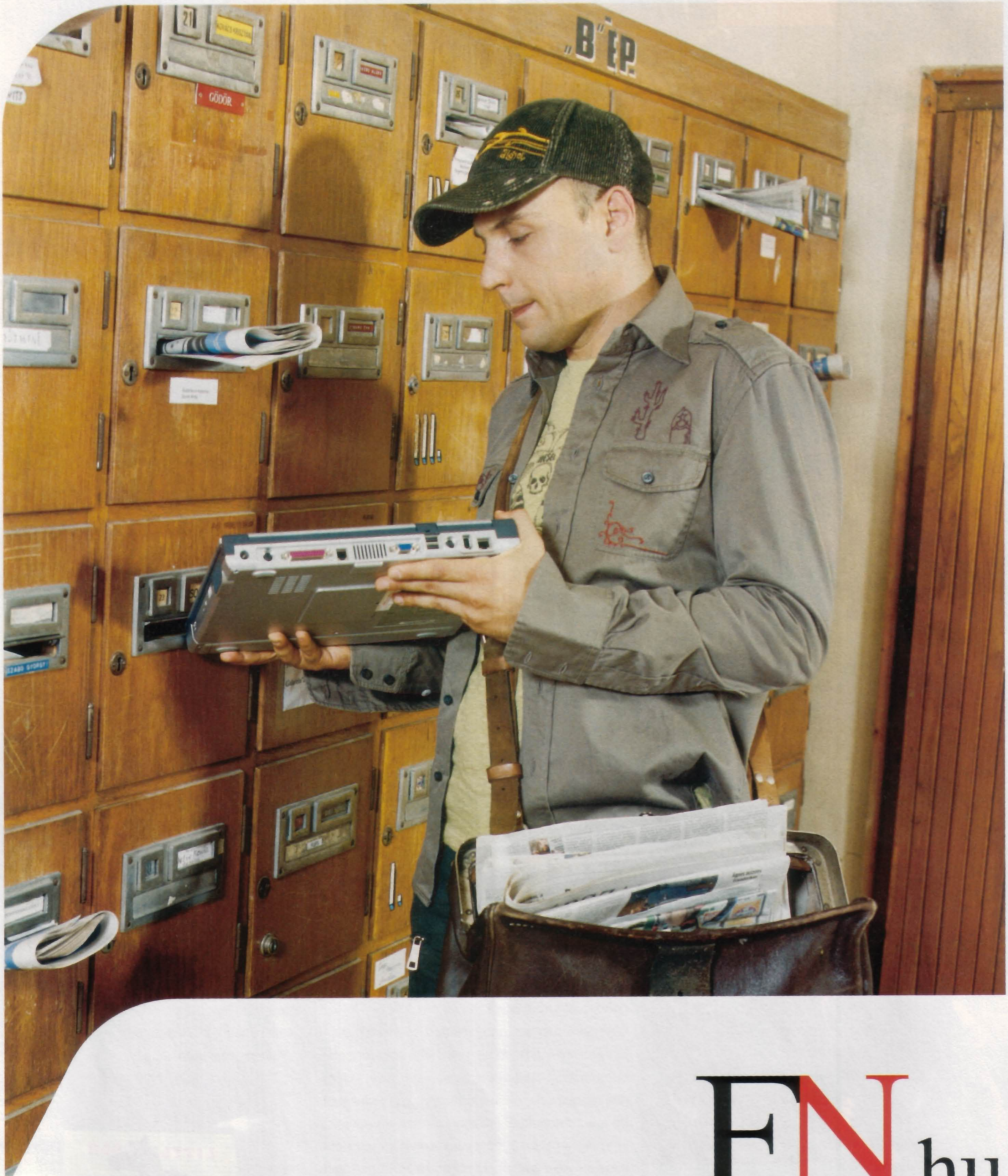
PC GURU index 5/5

+ Filmszerű élmény
+ Intenzív játékmenet
+ Jó hangok

– Rövid
– Nulla történet
– Semmi igazi újdonság

Minimum gépigény: P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

Call of Duty	92%
United Offensive	90%
Brothers in Arms 2	86%



FN.hu
FigyelőNet

ÉV HONLAPJA
2005

Az online napilap

www.fn.hu

gyors, fontos, pontos

GUN

írta · Sasa

fejlesztő > neversoft **kiadó** > activision **web** > www.gunthegame.com

Az eddig szinte csak a hatalmas sikerű (25 millió eladott példány) Tony Hawk gördeszkás sorozatból élő kaliforniai fejlesztőstúdiónak a Gun ugródeszkának számít. Céljuk az volt, hogy bebizonyítsák: képesek másra is, mint évről évre az extrém sport szerelmeseinek készíteni játékot.

Az 1997-ben megjelent, még a Doom első és második részéhez hasonló kivitelezésű LucasArts-féle Outlaws megjelenése óta várom, hogy valamelyik játékfejlesztő végre újra fantáziát lásson a spagetti westernek világában (a tavalyi Dead Man's Hand felett jobb inkább nagyvonalúan átlépni). Sosem felejtem el, amikor éjszakákon át a hatlövetűmmel a kezemben kutattam elszántan hősünk feleségének és gyermekének gyilkosa után – arra azonban sosem gondoltam volna, hogy majdnem egy évtizedet kell majd várnom arra, hogy az alapművet minden szempontból felülmúló játékkal találkozhassak.

VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT

A Gun legnagyobb erőssége a hangulatában rejlik. A készítők a lehető legnagyobb tisztelettel nyúltak a műfajhoz és emelték át a játékba a legismertebb és legjobban működő vadnyugati elemeket. Ennek eredményeként a Gun akciójáték mivolta és napjaink trendjeinek követése ellenére valami nagyon jó történettel lett megáldva. Mint minden westernfilm, a Gun is a jó és a gonosz egymás elleni küzdelméről szól, ám ezt az egyszerűséget nagyszerűen ellensúlyozza a töméntelen számú fő és mellékszereplő részletes bemutatása. Minden egyes karakter saját jellemmel rendelkezik, ami nem csak a viselkedéséből, de a fizimiskájukból is azonnal kristálytisztává válik – éppen ezért a játékos azonnal kapcsolatba kerül velük, egyetlen szereplővel szemben sem maradunk közömbösek. A karakterek mellett mesterien lettek átemelve a filmekből mindenki számára jól ismert tipikus jelenetsorok (bankrablás, lovaglás, pókerpartik, lovaskocsis üldözések stb.); ezeknek nagyszerű elegyéből áll össze a fő összeálló küldetéssorozat, ami változatosságának és a rengeteg fő és mellékszereplőnek köszönhetően lélegzetvételnyi szünetet sem enged.

GTA A VADNYUGATON?

Az előzetes információk és videóbemutatók alapján a Guntól mindenki egyfajta western Grand Theft Autót várt – így a sajtó és a játékosok egy része csalódottan konstatálta, hogy a Neversoft játékára maximum a „GTA light” plecsnit ragaszthatjuk rá. A Gun ugyanis a legnagyobb hangsúlyt a történetre, és az azon végigkísérő összetett feladatokra helyezi, ami így a játék legnagyobb erősségét és gyengeségét is jelenti. Erőssége, mert olyan történetbe csöppenünk, ahol végig együtt lélegzünk a főszereplővel; és gyengesége, mert oly módon szívja magába a játékost, hogy az ügyet sem vet a melléküldetésekre (legalábbis velem ez történt), azaz önként feladja a GTA-féle szabadságérzetet és nyílt játékmenetet a fő küldetés sorozatért. Be kell vallanom: igazából ez engem egy cseppet sem zavart. Őrületes küzdelmet vívtam a híd elpusztítására mesterkedő indiánokkal, az életem árán is megvédtem a város legszebb lányát szállító lovaskocsit a hullámokban támadó ellenfelektől, és nagyszerűen szórakoztam a kocsmát felgyújtani próbáló, szomszéd városból érkező haramiákkal. Már ezen a néhány példán is látszik, hogy a Gun küldetései igazán változatosra sikeredtek, ami már alapban elég lenne a sikerhez – a készítők, azonban minden egyes missziót megpróbáltak még tovább csavarni, így azok teljesítéséhez 3-4 alfeladatot is meg kell oldanunk. A lovaskocsis küldetésnél például az alapfeladat

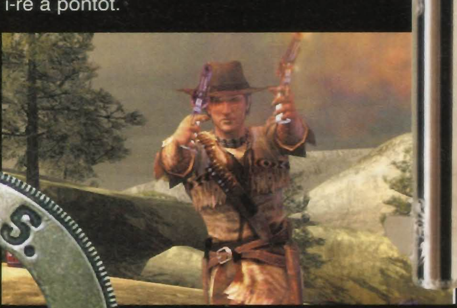
a kocsi védelme. Először lóháton követjük a konvojt és a hátasunk nyergéből osztjuk az ólmot az ellenfeleknek, aztán a következő jelenetsorban már a kocsi tetején találjuk magunkat, ahol a lövöldözős játékmenetet rendszeresen megszakít-

Vajon mit tenne most a helyemben a jó öreg Gojko Mitic...?

Legemlékezetesebb pillanatok:

LOVAGLÁS:
A Gun legnagyszerűbb része a lovaglás. Hátasunkkal ügethetünk, vágtázhatunk, sőt sok esetben fegyverként is használhatjuk.

TŰZPÁRBAJOK:
A vadnyugati játékok elengedhetetlen kelléke a hatlövetűvel és a winchesterrel vívott küzdelem. A Gun ezen a téren is bizonyított, a bullet time effekt használatával feltéve az i-re a pontot.



független mellékszálakat, amik nagy része egy-egy körözött haramia kézre kerítése, elkószált állatok terelgetése vagy hasonló westernsablon volt. Nem éltem a vagyonszerzés alternatív lehetőségeivel sem, aminek a legjobb példája a sziklaszirtek tövében található aranylelőhelyek kitermelése (ehhez szükségünk lesz csákányra, amit a városokban a kereskedőktől szerezhetünk be). Ha már a városoknál tartunk, mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy a Gun települései elmaradtak a várakozásaimtól. A poros koszfészkek ugyanis valahogy nem igazán élnek, az utcákon alig-alig találkozunk valakivel, és a szokásos bankon, fegyverbolton és kocsmán kívül sehová sem térhetünk be. A játék elején például nagyon vártam, hogy az első faluban minden pénzemet eljátszhassam egy pókerpartin (majd partnereimet csalónak tituláljam, és halomra lőjem őket mind egy szálig), de a játék egyharmad részének teljesítéséig erre nincs lehetőségünk. Mire eljutottam addig, hogy a kártyaasztalnál megmérkőzzek a helyi Korda Gyuri bácsival, már semmi kedvem nem volt az egészhez, mivel tűkön ülve vártam, mi fog történni a hősömmel a következő küldetésben.

ják a sziklákról a kocsira ugró indiánokkal folytatott késpárbajok. Mire mindezt unni kezdtem volna, a készítők új feladat elé állítottak: a városba vezető utat egy kőomlás torlaszolta el, így a továbbjutáshoz némi véráldozat árán el kell lopni az indiánok TNT-készletét, hogy felrobbanthassuk az akadályokat. Az összetett küldetések teljesen elvarázsoltak, így csak ritkán vetemedtem arra, hogy felgöngyölítsem a sztoritól

ezmegaz

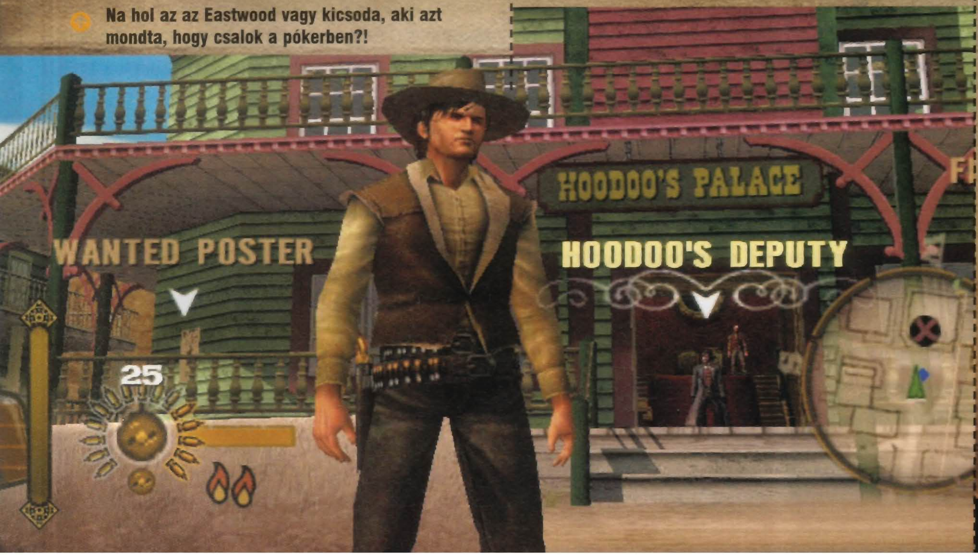
+ + =

Vadnyugat + GTA + Max Payne = Gun

ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŰ

A küzdelem a megszokott Max Payne-stílusban zajlik, az egyetlen különbség a bullet time módban van: a lelassított jelenetsorok alatt lehetőségünk nyílik egyetlen gombnyomással váltogatni a célpontokat, így egy tölténytárral kivégezhetünk 5-6 embert, vagy a levegőben szétlőhetjük a repülő dinamitrudakat. Lovon ülve ugyanúgy tudunk célozni és lőni, mint ló nélkül, plusz hátasunkkal két lábra emelkedve eltiporhatjuk az utunkba állókat. A pacival vágtázhatunk is, de vigyázzunk, nehogy túlhajtsuk, mert akkor előbb-utóbb holtan esik össze alattunk.

Na hol az az Eastwood vagy kicsoda, aki azt mondta, hogy csalok a pókerben?!



A JÓ A ROSSZ ÉS A CSÚF

A Gun képi világa nagyszerűre sikeredett. Semmi bump effekt, csillogó-villogó felület, dinamikus fény és árnyékhatás, csak a letisztult, vegytiszta vadnyugati hangulatot árasztó látványvilág, ami tökéletesen ellátja a feladatát. A karakterek és a lovak megvalósítása kiemelkedő, a vadnyugati városok éppen úgy néznek ki, mint a filmekben (csak ugye elég üresek), egyszóval grafika szempontjából minden a helyén van. Ugyanez a helyzet a hanghatások és a zenék esetében is. Azt nem mondanám, hogy Morricone dallamaival vetekedi a zene, de azt sem állíthatom, hogy a Gun komponistája jócskán elmaradt volna a mester által felállított szinttől.

A Gunt nagyszerű története és hangulata a legjobb western játékká avanzsálta, ám klasszikus mégsem vált belőle. Ennek leginkább az az oka, hogy – a mellékküldetések nélkül – röpke 7-8 óra alatt végigjátszhatjuk az egészet. Ha kizárólag akciójátékként kezeljük, ezzel sincs gond, ha azonban GTA-trónkövetelőt akarunk benne látni, ez bántóan kevés. Ettől függetlenül, ha szereted az akciójátékokat, azért kell kipróbálnod; ha odavagy a GTA-ért akkor meg azért.

GUN

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

88%

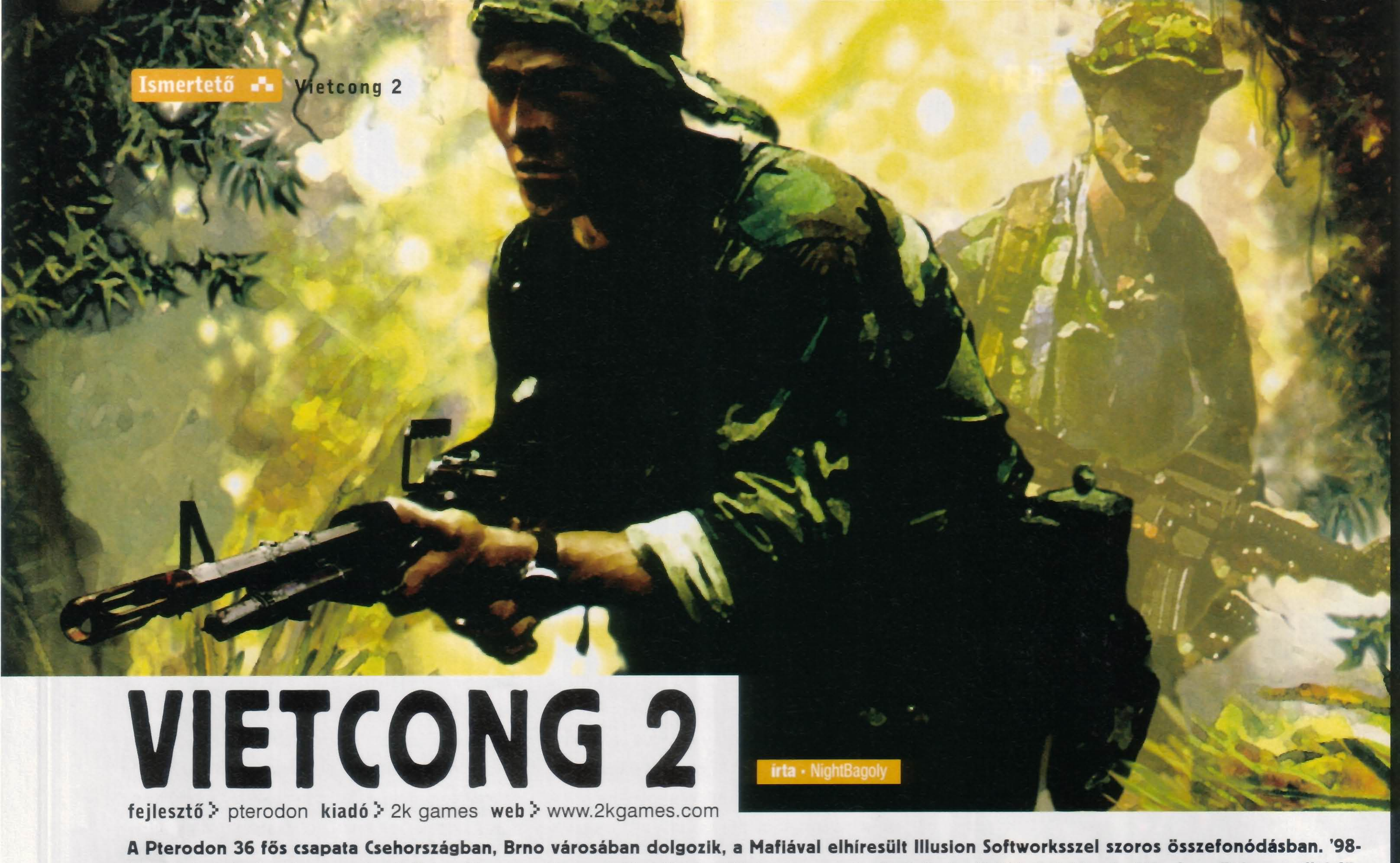
PC GURU index 4/5

\+
- Első osztályú western hangulat
- Jó sztori és küldetések
- Sok jópofa mellékfeladat

–
- Elég rövid
- Nincs benne akkora szabadság, mint vártuk

GTA San Andreas	95%
Dead Mans Hand	65%
Outlaws	86%

Minimum gépigény: P4 1.8 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.8 GB HDD



VIETCONG 2

írta • NightBagoly

fejlesztő > pterodon **kiadó** > 2k games **web** > www.2kgames.com

A Pterodon 36 fős csapata Csehországban, Brno városában dolgozik, a Mafiával elhíresült Illusion Softworksszel szoros összefonódásban. '98-ban alakultak, és a bemutatkozó Flying Heroes után egyből ráálltak a Vietcongra, aminek első részéből (a két kiegészítővel együtt) egymillió fölötti eladott példányszámot sajtoltak ki eddig.

Kevés háború volt, amire akár a „logikus" jelzőt is rá lehetett volna fogni, annál több olyan, ami homlokegyenest ellentmond ennek a titulusnak. Ennek a kategóriának a díszpéldánya Vietnam, ami a maga véres, mocskos, kudarctól telített valójában azt hiszem méltán vonult be a történelemkönyvekbe az „Amerika legnagyobb marhasága" címszó alatt. Ennek ellenére mostanság mégis divat lett a témát újra felmelegíteni. Valahol érthető, hogy a nép kezdi megunni a második világháborút, de mégis... Gondolom a Vietnam honpolgárai nem csápolnak a gép előtt naphosszat, a jenkik meg még a tévében sem szeretnek erről hallani, nemhogy újrajátsszák az egész balhét. Persze némi porhintéssel, gonosznak lefestett, tucatszám érkező és meghaló vietkongokkal tálalva talán Átlag Joe is leül, hogy bosszút álljon a nemzet hős fiainak életére törő csúf elnyomókon, azonban ez talán még a tengerentúlon sem hiteles... Nem kell aggódni, nem fogok erkölcsi példázatba átmenni – leginkább azért, mert a most tesztelt játék – nevezzük tömören Vietcong kettőnek – nem érdemli meg, hogy messzemenő következtetéseket vonjunk le belőle.

A játék története – mert hogy elkezdtek neki egyet fabrikálni – 1968-ba kalauzolja el a játékost, ahol nagy vígan becsatlakozhat az össznépi vérengzésbe. Amint írtam, nekikezdtek a történet írásának, nem azt, hogy írtak egyet... Ezt támasztja alá, hogy bár a bevezető küldetés a maga békés valójában akár a Half-Life 1 nyugodalmas perceit idézi, és a szereplők felvonultatása is bizalomgerjesztő, a program ezután – gyakorlatilag az első lövés eldörrenésével – elengedi a történet fonalát, hogy azután afféle küldetésközpontú, értelmetlen lövöldözős játékká degradálja magát.

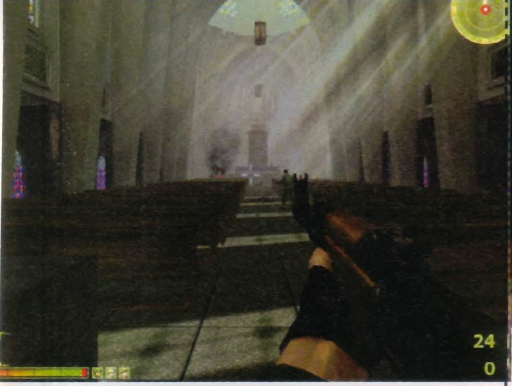
Noha a készítők próbáltak történelemhűek maradni, valljuk be férfiasan, ezt egy ilyen típusú játéknál – már ha el is akarják adni... – nem lehet. Az események peregnek, semmi érzelmi kihatás, semmi történet, semmi nehezítés. Szomorú, de igaz, a Vietcong folytatása – bemutató küldetés ide vagy oda – fura ötvözete a Painkillernek és a Medal of Honornak, méghozzá egy olyan ötvöstől, aki láthatólag képtelen volt arra, hogy becsületes iparosmunkát adjon ki a kezéből.

MEDAL OF HORROR

Feladatunk általában adott: végigverekedni magunkat az ezúttal szinte kizárólag városi helyszínekből álló Vietnamon, és puffogtatni, mint az őrült. Arra gondoltam, hogy összeszámolom, hány vietnami katona hullik el a kezem által, azonban a harmadik küldetés közben – elérve a száz körüli összeget – meguntam a dolgot. Nincs mese, a háborús játékot készítő csapatok a mai napig azt hiszik, etalonnak kell tekinteni a Medal of Honor játékmenetét, amely szerintem már megjelenésekor is elavultnak számított, de ma már biztosan.

Hogy próbáljanak valami egyediséget belevinni a dologba, egy huszárvágással csapatot adtak a kezünkbe – adtak, de minek. Sem a játékstílus (ami, nagyjából a Serius Sam in Vietnam szlogennel írható le), sem a mesterséges intelligencia nem szolgálja ki az efféle megoldásokat. Csapattársaink rendszeresen a falakba, egymásba, és belénk akadnak, lemaradnak, vagy mágikus módon eltűnnek, hogy azután a legváratlanabb ponton ismét előkerüljenek. Nem kell megijedni, ha valamelyikük egy ilyen mérsékelten zseniális megmozdulás során elhalálozik: nehézségi foktól függően vagy azonnal, vagy a következő küldetés során feltámad, hogy ismételten akadályozni tudjon minket.

Azt azért ne higgye a tisztelt olvasó a leírtak alapján, hogy a játék netalántán könnyű lenne, mert távolról sem az. Noha a felső sarokban levő – nem tudok jobb szót rá – radar segítségével mindig megmutatják nekünk, hová kell eljutnunk, az odáig vezető út (azonkívül, hogy hullák százezreivel van kikövezve) nem kihívásként, hanem frusztráló időtöltésként jelenik meg a játékos előtt. Eleve probléma, hogy a pályák nem nyűgözik le – sőt inkább untatják – a játékost, de ezt még megtoldja az, hogy a Vietcong 2 idege-



Lehet hogy a játék csúnya, unalmas és élvezhetetlen, de legalább a híd nincs túl messze

sítően nehéz játékmenetet kínál, amelyet jobb híján az ellenfelek számával, és irreális helyekre való beszúrásával ér el. Életerőnk a tűzharcok során teljesen változó módon (egyszer éppen csak sérülünk, máskor simán belehalunk egy találatba) alakul, leginkább úgy, hogy befolyásolni sincs esélyünk; a velünk rohanó felcser – már ha nem akad be valahová – pedig a gyógyításért cserébe a lehetséges maximum életerőpontunkból csíp le. Ezzel a küldetések végére nagyjából oda lyukadunk ki, hogy egy szúnyogcsípésnyi, nem is növelhető HP-csíkkal ténfergünk át a megtisztulást jelentő checkpointon.

NEM HISZEK A SZEMEMNEK

A felsoroltak azonban csak a legalját képezik a programmal felmerülő igazi problémahegynek. A legszomorúbb, az hogy valami véresen borzalmas grafikát sikerült összehozni a grafikusoknak, méghozzá úgy, hogy cserében gépigényben sikerült becélozni a NASA szuper-

Sajnos a Vietcong Hot Coffee minijátékot még nem sikerült megtalálnunk...

számítógépeit, és a WETA renderfarmjait. A grafikus motor az első részben még tökéletesen kiszolgálta a dzsungel megjelenítését, hiszen ott annyi minden épült egymásra, hogy az embernek nem volt ideje szemezgetni a részletekben – a gond ott van, hogy egyrészt eltelt egy kis idő azóta, másrészt láthatólag meg sem próbáltak hozzányúlni az engine alapjaihoz a derék cseh kóderek. Az már csak hab a tortán, hogy áthelyezték az egész játékot dzsungelbeli színhelyekről vietnami városokba – a program pedig innentől fogva pedig elveszítette minden varázsát, hangulatát. A kissé poligonszegény – némi túlzással a Quake 1-et idéző külsejű – ellenfelek vadul vágtáznak a torkolattüzünkbe, persze csúnyán szaggatós kivitelben, legyen akár a legújabb 64 bites processzorcsodánk, és gyakorlatilag bármilyen videokártyánk. Soha nem fogom megérteni, hogy napjainkban, amikor ekkora harc dúl a lassan de biztosan zsugorodó PC-s piac kegyeiért, miért nem képes egy játékfejlesztő optimalizálni programjának motorját, ha már a játékmenetre nem áldoz időt...

Zeneügyileg sem túl rózsás a helyzet: pozitív esetben nem szól semmi (a fegyverropogást leszámítva), negatív esetben korhű zenék ügyes, énekhang nélküli koppintásai – slágerek licencelésére úgy tűnik, nem tellett. Addig nem is zavaró a zeneválasztás, amíg ezek a dallamos, gitárral megszórt muzsikák üresben szólnak (a már többször említett első küldetésben kifejezetten jól hangzanak) – az egész ott vérzik el, amikor a vad mészárlás közben is felcsendülnek a nyugis „majdnem-slágerek"... A zeneszerző úgy a játék közepére (ami pár óra után érkezik el, vad káromkodások, és pályavisszatöltések közepette) teljesen megőrül: amerikai bázis előtt vietnami indulókat, a puszta közepén háborúban népdalokat éneklő katonákat, és egyéb teljesen értelmetlen dolgokat dobál össze. Talán úgy tarkón csapta a múzsa valami súlyos tárgygyal, hogy úgy döntött, olyat alkot, amire emlékezni lehet. Ha ez volt a célja, hát elérte.

Ha lehet a játékkal kapcsolatban valamiről végtelenül pozitívan nyilatkozni, azok a hangeffektek. A legnagyobb szívfájdalmam, hogy összehoztak egy profi effekt- és szinkroncsapatot, remek háborús durrogásokat, terepzajokat, aztán egy ilyen programra fecsérelték el, mint ez. A főszereplők remekül adják elő a nekik írt, kissé banális monológokat, harc közben a szélrózsa minden irányából – megfelelő hangfalszettel persze – halljuk, ahogy repkednek a golyók, robbannak a bombák, üvöltenek a kíntól a meglőttek: egyszóval igazi háborús hangulatot sikerült összeeszkábálni. Kár, hogy a többi, elnagyolt és igénytelen részlet miatt ezt csak akkor vesszük észre, ha nagyon keressük.

VIETKING-KONG

Néha szimplán nem tudom megérteni, egyes fejlesztőcsapatok mit akarnak magukkal kezdeni, bizonyos játékok hogyan jöhetnek létre, pláne úgy, hogy ha egy teljesen mezei átlagjátékos leül elé, és észreveszi, hogy az egész nem áll össze. Minden földbedöngölésem ellenére a Vietcong 2 – bár részleteiben katasztrofális – összességében akár még jó játék is lehetett volna, ha a csapat, ami összehozta, vette volna a fáradtságot, hogy összecsiszolja egy kicsit a darabjait. Az első rész rajongóinak azt ajánlom, messziről kerüljék el, az újdonsággal kísérletezőknek pedig azt, hogy... nos, annyi jó FPS jelent meg mostanában ezt inkább ők is kerüljék el. Mazochisták előnyben.

„Ez a játék majdnem olyan katasztrofális, mint az amerikai beavatkozás volt Vietnamban..."

Vietcong 2

grafika	12/25
zene	10/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	05/15

44%

PC GURU index 2/5

+
- Hát, legalább elkészült...
- Remek hangok, háborús hangulat

–
- Borzalmasan elavult grafika
- Borzalmasan elavult játékmenet
- Borzalmasan elvault mesterséges intelligencia.

Minimum gépigény: P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Vietcong	77%
Men of Valor	75%
Shellshock Nam 67	60%

Amerikai Egyesületlen Államok

SHATTERED UNION

írta · Julius

fejlesztő > poptop software **kiadó** > 2k games **web** > www.2kgames.com/shatteredunion

A PopTop az amerikai középnyugat egyik vezető játékfejlesztője, olyan nagy nevekkel a hátuk mögött, mint az Railroad Tycoon 2, a Tropico, az Age of Wonders 2, vagy éppen a legutolsó siker, a 2003-as Railroad Tycoon 3. Jelenleg elsősorban konzolokra fejlesztenek, de készül egy PC-s, internetre épülő stratégiájuk is.

A körökre osztott stratégia műfaja mostanában meglehetősen szűk réteget képes elvarázsolni – jómagam sem tartozom a feltétel nélküli rajongók táborához. Ennek ellenére a Szétzúzott Szövetség szokatlan történetével, érdekes alaphelyzetével és magától értetődő játékstílusával igazán élvezetes játékot kínál. A sci-fi korszak és az azt követő második világháborús dömping lecsengésével újabb hadszíntereket kereső játékfejlesztők a modern kori csaták felé fordultak, ám a vietnami és egyéb távol-keleti helyszínek is csak ideig-óráig hatottak újdonságként. Az újat, szokatlant kereső PopTop csapata most egy érdekes csavarral a világ legerősebb nemzetét önmagával állította szembe.

A MÁSODIK POLGÁRHÁBORÚ

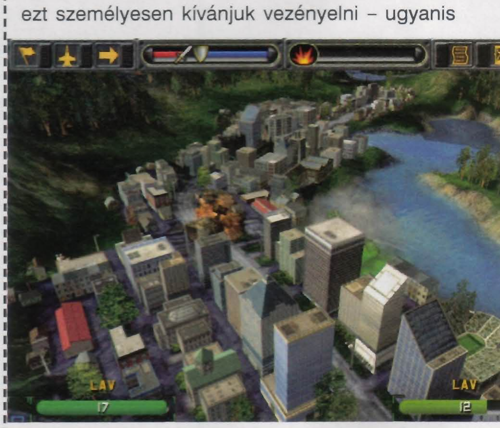
Aki figyelemmel kísérte a legutóbbi amcsi elnökválasztás körüli botrányokat, esetleg látta a Farenheit 9/11 című filmet, annak nem is olyan utópisztikus a Shattered Union történetének alapmotívuma. A közeljövőben járunk, amikor David Jefferson Adams gyanús körülmények között történő megválasztásával minden idők legellenszenvesebb elnöke kerül a Fehér Házba. A tiltakozások ellenére a Legfelsőbb Bíróság is bizalmat szavaz az elnöknek, és továbbra sem lát indokot az elmozdítására. A helyzet rövidesen drámai fordulatot vesz egy Washingtonra dobott nukleáris bomba képében, ami elpusztítja a teljes kormányzatot és a vezérkar nagy részét. Eddig még akár azt is mondhatjuk, hogy terrorfenyegetett világunkban a forgatókönyvírók tulajdonképpen nem rugaszkodtak el túlzottan a valóságtól, ám innentől a realitás feláldoztatik a stratégiai játékokhoz nélkülözhetetlen fordulatok oltárán. Az irányítás nélkül maradt nemzet hat részre szakad (New England Alliance, California Commonwealth, Great Plains Federation, Pacifica, The Confederacy, Republic of Texas), a tagállamok a tartományi kormányzók uralma alá kerülnek, majd – most kezd vadulni a dolog! – az Európai Unió békefenntartó csapatokat küldd a főváros térségébe, végül, hogy az örök rosszfiúk se maradjanak ki a jóból, a Szovjetunió (hát a tavárisok meg honnan kerültek elő?) is úgy dönt, hogy elérkezett az idő Alaszka elfoglalására. Az így kialakult érdekcsoportok küzdenek Amerika maradványain, ahol nem kisebb feladat vár ránk, mint ismét egységbe kovácsolni a nemzetet, megteremteni a békét, és kiűzni a betolakodókat.

A PANZER GENERAL ÖRÖKSÉGE

A játék a'90-es évek nagy klasszikusának nyomdokain halad, és ez nemcsak a körökre osztott játékmódban jelentkezik. Az alapok nagyon hasonlatosak, éppen ezért hamar átlátható az irányítás, de semmiképpen sem kiismerhető a játék. Ez alatt azt értem, hogy míg a kezdőket (a kézikönyv szűkszavúsága ellenére) a meglehetősen szerény tutorial részt letudva hamar magával ragadja a Shattered Union sodró lendülete (ami azért valljuk be, nem a körökre osztott műfaj sajátossága), a program minden csínjának-bínjának kitapasztalásához nem kevés belefektetett játékóra szükségeltetik. Ez különösen a hozzáértőbb, profi játékosok számára jó hír, hiszen ők sem tudják végigrágni magukat a programon egy fél délután alatt.

A TÉRKÉPSZOBA

A játék felét a térképszobában töltjük majd: innen irányíthatjuk a nagyobb hadmozdulatokat, dönthetünk a huszonöt régió valamelyikének meghódításáról (szerencsés esetben... úgyhogy talán pontosabb megtámadásról beszélni), illetve a védekezés irányvonalairól. Itt látjuk a már elfoglalt, tehát jövedelmet termelő területeket, és itt vehetünk új egységeket, illetve javíthatjuk a régieket. Amennyiben úgy döntünk, hogy ideje hadba indulnunk (harctéri képernyő), és ezt személyesen kívánjuk vezényelni – ugyanis



lehetőség van az egész csatát a számítógépre bízni helyettünk, és csak a főparancsnoki teendőkkel foglalkozni – rengeteg egységfajtával tehetjük meg ezt. Besorolásuk tekintetében a klasszikus gyalogság, könnyű- és nehézpáncélos egységek és mérnökök mellett kérhetünk tüzérségi és légi támogatást, valamint rendelkezünk légelhárító egységekkel is.

Ezeken túl minden frakció egyedi járműveket és fegyvereket is kapott, ám ami ilyenkor a legfontosabb: az egységek kiegyensúlyozása mesteri, bármely oldalon szállunk is harcba, kellő gyakorlattal képesek lehetünk megfordítani egy-egy csata kimenetelét, és okos, átgondolt stratégiával – persze ismét csak a kellő tapasztalat, és

Hopp! Valami kirobbanó sikert aratott ott a város közepén...

némi stratégiai érzék birtokában – bátran szembeszállhatunk jelentős túlerővel is.

Ma már szintén kötelező elem az egységek tapasztalatszerzése: a harcedzett alakulatok zöldfülű társaiknál hatékonyabban és ütőképesebben szállnak harcba, így az ő védelmük kiemelt fontossággal bír. De nem csak az egységek viszik át pályáról pályára tulajdonságaikat; a környezet is magán viseli korábbi tevékenységeink nyomát, így ha valamit felrobbantottunk egy pályán, azt a későbbiekben is lerombolva találjuk. Szintén oda kell figyelnünk az üzemanyag mennyiségére, hiszen egy akármilyen tűzerővel rendelkező, de kiürült tankú harci egység könnyen az ellenség prédájává válhat, amíg a javításra és utántöltésre várakozik.

FEKETE-FEHÉR

A Black and White, a Fable, vagy akár a Jedi Academy is remekül példázza, milyen nagy divat lett mostanában a jó és a gonosz tulajdonságok különválasztása, illetve ezzel a kétféle játékstílus éles elkülönítése. A dolog a Shattered Unionban is kiemelt szereppel bír, hiszen politikai megítélésünk tetteink közvetlen következménye. A jelenkor mindent behálózó médiahálózatának köszönhetően minden egyes akciónk, döntésünk azonnal a nagyvilág tudomására jut a híradók kameráinak köszönhetően, így egy agresszív lépés, vagy túlzott erőszakhasználat azonnal negatív visszhangot kelt a közvéleményben, amiből több dolog is következik. A hódítások nyomán lerombolt városok számával arányosan csökken a tekintélyünk, ami hevesebb támadó reakciókat vált ki az ellenségből (ennek mondjuk fordítva kéne működnie, de sebaj), és veszítünk pozitív képességeinkből (pl. nehezebben épülünk fel egy sérülésből, a lakosság nem áll mellénk „partizánkodni", nem látunk majd olyan messze stb.). Ugyanakkor megnövekednek a „gonosz" lehetőségeink, például hozzáférünk pusztítóbb fegyverekhez. Kezdetben csak uránium töltényeknek örülhetünk (amik köztudottan nagyobbat sebeznek hagyományos társaiknál), később viszont őrült tábornokként leszünk elkönyvelve, és a fő fegyverünk immár nem az EMP bomba lesz, de a Pentagon egykori keményvonalasainak közreműködésével hozzáférhetünk a taktikai nukleáris csapásmérő fegyverekhez is.

„Nem ez lesz az a játék, ami újra divatba hozza a körökre osztott stratégiák stílusát..."

AZ ELLENSÉG

Minden egyes forduló 24 órának felel meg. A játékmenet viszonylag egyszerű, ugyanakkor (minő furcsaság ennél a stílusnál ezt leírni!) pergő ütemű, köszönhetően a látványos és fordulatos ütközeteknek, amiben nem kis része van a remekül megírt AI-nak is. Ez utóbbi főleg a védekezésben erős (kezdetben sokat tanulhatunk tőle), a támadásban már kevésbé jeleskedik, és néhány egyszerű trükkel is könnyen megetethetjük.

Multiplayer területén skirmish játékmódokat biztosít a program, ami határozottan élvezetes, feltéve, hogy nem valami különösen megfontolt partnerrel hoz minket össze a sors, aki minden lépésére másfél óra elmélkedéssel készül (mint az az emlékezetes fószer a Legyen Ön is Milliomosban, akitől még Vágó is szó szerint „tökön akarta szúrni magát"). Játszhatunk LAN-on és a neten keresztül is, korlátozott lehetőséggel rendelkezőknek pedig ott a Hot Seat mód, amivel egymás hátsója alól ránthatjuk ki a széket – magyarul egy gépen, felváltva lépegetve játszhatunk. De mint mondtam csak skirmish módban, és csak a taktikai térképen (szóval csak fanatikusoknak).

MEGMARADT NEVEZETESSÉGEK

Számos híres helyszín, nevezetes épület szerepel a játékban, mint a Szabadság-szobor, a Golden Gate híd, vagy a Hollywood felirat... sőt, nemcsak szerepel, de le is rombolható mindegyikük. Hogy ezt látványosan vihessük véghez, arról a játék korrekt grafikus motorja gondoskodik. Ez ugyan nem biztosít Rome-szintű látványvilágot (látszik hogy nem ez volt az elsődleges csapásirány a fejlesztés során), de azért a terep és az egységek modellezése a körökre osztott stratégiai játékok messze leglátványosabbikává teszi a Shattered Uniont. Még kevesebb jelentősége van a hangoknak és zenéknek, ennek ellenére egyik sem tartozik a bűn rossz kategóriába, mindkét területen átlagosan teljesít a játék.

Kis kitérő: engem még RTS-ekben is zavar a méretarány figyelmen kívül hagyása, ami itt halmozottan jelentkezik. Nem elég ugyanis, hogy egy nehézbombázó pont ugyanakkora – vagy esetenként kisebb –, mint egy dzsip vagy egy kommandós, itt ráadásul komplett hadosztályokat kell elképzelnünk egy-egy egység helyébe. Ettől egyfajta táblás társasjáték-hangulatot sugároz a játék, ami viszont nem feltétlenül baj, különösen ha valaki szereti őket.

Becsülöm a PopTopot, hogy az aktuális trendekre fittyet hányva bevállalták ezt az árral szemben úszást, és az RTS-dömping kellős közepén visszatértek a gyökerekhez, a körökre osztott műfajhoz. Tény, hogy a stílus rajongóinak az utóbbi időben nem igazán volt alkalmuk elégedett tenyérdörzsölésre... na majd most!

Shattered Union

grafika	16/25
zene	11/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	04/15

78%

PC GURU index 4/5

+ - Kezdőknek és profiknak egyaránt élvezetes
+ - Nagy újrajátszási faktor
+ - Kiegyensúlyozott felek

– - Korlátozott multiplayer
– - A Railroadok jobbak voltak...

Civilization 4	94%
Silent Storm	82%
Panzer General	93%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 128 MB VRAM, 1,5 GB HDD

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

írta · Greg5

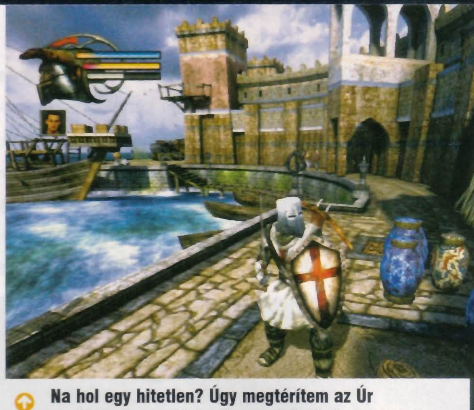
fejlesztő > cauldron kiadó > playlogic web > www.cauldron.sk

Az 1996-ban alapított Cauldron Studios szomszédságunkban, a szlovák fővárosban dolgozik. Az ezredfordulóig jórészt csupán helyi szinten ismert játékokkal rukkoltak elő, aztán jött az addig igen sikeres Battle Isle sorozat a The Andosia War című, elég halvány folytatása. Ezután jött a Guru-olvasók által már jól ismert Chaser, és a fantasy hack'n slash Conan.

A Knights of the Temple első része egyszerűsége és linearitása ellenére is remek ütömvágom akciójáték volt bő másfél évvel ezelőtt. A nem túlbonyolított harcrendszer igen hangulatos, egyszer mindenképp végigjátszandó kalandot eredményezett – főleg, mert PC-n már akkor sem nagyon voltunk elkényeztetve egyszerű, de hangulatos öldöklős játékokkal. A svéd Starbreeze fejlesztőgárdájának már nem jutott ideje a folytatást is elkészíteni (helyette előrukkoltak a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetésével, a Chronicles of Riddickkel), így új fejlesztő kezébe került a második rész. Sajnos a svédek profizmusának hiánya meg is látszik a játékon: az egyszerű koncepciót sikerült bután túlbonyolítaniuk a szlovák fiúknak, és valahogy az egész játékból hiányzik a kellő odafigyelés.

Pedig a játék fő vonalát tekintve teljes mértékben megegyezik az előző résszel. Még mindig egy igen szépen megvalósított fantasy környezetben kell lovagi eszmékhez méltó cselekedetekkel („Öld meg mind, az Úr majd kiválogatja az övéit!") megvédenünk a gyengéket és bosszút állni mindazokon, akik Isten vagy a lovagrend ellen tesznek. A harcrendszer megmaradt az előző részből, azaz most is kapunk két támadás és egy védekezés gombot, amiket a megfelelő időzítéssel nyomogatva tudjuk másvilágra küldeni a nekünk nem tetsző alakokat. Sajnos a rendszerbe igencsak belekozmál a helyenként (főleg belső terekben) elég idegesítő kamerakezelés, valamint az ellenfelek gyengus mesterséges intelligenciája. Kezdetben ugyan meggyűlhet a bajunk az e- és másvilági banditákkal, de egy kis bemelegítés után igen kiszámíthatóvá válik minden ellenféltípus. Menteni csak bizonyos ellenfél-mennyiség legyilkolása, illetve kellő pontszám összeszedése után lehet, s amíg ezt nem tesszük meg, elhalálozásunk után a program kiábrándító módon egyszerűen kidob a főmenübe, ahol gyönyörűen mosolyog ránk a New Game felirat. Nagy akaraterő kell ezt választani a Quit opció helyett, mert a játék – legalábbis ha az első várost választjuk kezdésként – igen lassan indul be. Hiába a hangulatos környezet, ha percekig csak ide-oda rohangálunk a pestis, éhínség, és egyéb nyavalyák által sújtott városban. Az NPC-k félelmetesen sablonos szövegekkel és küldetésekkel fárasztanak minket – utóbbiak ráadásul kezdetben még csak kihívást sem jelentenek: egyszerűen csak meg kell találnunk valamit vagy valakit az adott városban, és megbeszélni vele, hogy miért nem fizette meg az adósságát a küldetésadónak, vagy hova rejtette a gyógynövényeket. Mindehhez még csak különösebb szinkron sem társul: csak a megszólításukat halljuk, utána kénytelenek vagyunk hosszú percekig olvasni a monológjaikat.

A linearitás kiiktatása sem bizonyult nyerő ötletnek; csak púp a hátunkon: egy hack'n slash játékban senkinek sincs kedve keresgélni, hogy éppen kitől kaphatna új küldetést és ezt hol tudja végrehajtani. Hiába a profin és nagyon hangulatosan megvalósított, részletgazdag környezet – az első, tipikus középkori városban pestises holttesteket dobálnak, az utcán koldusok és haldoklók lézengenek, mindenki szörnyen gyanakvó –, ha gyakran keresgéléssel telik az idő harc helyett. A szerencsére egyáltalán nem túlbonyolított fejlődési, vásárlási- és mágiarendszer azért valamicskét dob a játékon...



Na hol egy hitetlen? Úgy megtérítem az Úr nevében, hogy a fal adja a másikat...!

Úgy hiszem, ezt a játékot nem a karácsonyi szezonban kellett volna piacra dobni. Az ínséges nyári vagy tavaszi időkben simán eljátszogattunk volna vele pár napot, de így a csúcskategóriás játékok tengerében megemelkedik a léc, az elvárások, amit a Knights of the Temple 2-nek nem igazán sikerül átugrania. A hangulatos és változatos környezet és a harc azért ideig-óráig mindenképp elszórakoztatja a türelmesebb játékosokat – és ezúttal a hackerek sem fognak unatkozni, a játék ugyanis a legújabb Starforce másolásvédelmet használja...

Knights of the Temple 2

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	08/15

71%

PC GURU index 3/5

\+ Részletgazdag, hangulatos helyszínek
\+ Egyszerű, de élvezetes harc

– ...ami végül igen monotonná válik
– Szörnyen unalmas küldetésrendszer
– Semmitmondó, sablonos történet

Knight of the Temple	87%
Dungeon Siege 2	90%
Enclave	88%

Minimum gépigény: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

GYERE VELÜNK MOZIBA!!!

NARNIA
- KRÓNIKÁI -
AZ OROSZLÁN, A BOSZORKÁNY ÉS A RUHÁSSZEKRÉNY

A Narnia krónikái: Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény C.S. Lewis angol író híres regényfolyamának élőszereplős és CGI-elemeket ötvöző filmes adaptációja.

Lewis időtlen története a Pevensie testvérek kalandjait követi végig. Lucy, Edmund, Susan és Peter a második világháború alatt a bombázások elől Londonból vidékre menekül, ahol egy furcsa professzor kastélyában lelnek menedékre. A kastély egy félreeső szobájában egy napon egy öreg szekrényre bukkannak, ami egyenesen egy másik világba röpíti őket.

A Narnia nevű csodaországot különféle beszélő kreatúrák, törpök, faunok, kentaurok és óriások népesítik be - de a békés földet örök télre kárhoztatta a gonosz jégtündér, Jadis (Tilda Swinton) átka. Narnia nemes lelkű és titokzatos uralkodója, a hatalmas oroszlán, Aslan oldalán a gyerekek felveszik a harcot Jadis ellen, hogy kiszabadítsák Narniát a jég és fagy fogságából.

2005. december 21-én 20 órakor partnereddel Te is velünk lehetsz a Narnia krónikái című film premier előtti vetítésén a Cinema City Újudvar moziban. Ehhez nem kell mást tenned, mint hogy 2005. december 7. éjfélig jelentkezel a nonstop

06 (30) 44 44 678

nem emelt díjas telefonszámon, a másnap tartott sorsoláson pedig kiderül, hogy nyertél-e. December 9-én 12.00 órától ugyanezen a számon értesülhetsz arról, hogy kik azok a szerencsés PC GURU-sok, akikkel együtt mozizunk. A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén veheted át a PC GURU munkatársaitól. Ne feledd magaddal hozni a lapban található nyereményszelvényedet.

100 tiszteletjegy

FORUM HUNGARY FILMFORGALMAZÓ KFT.

TeleAktív – Interaktív telefonos megoldások

CINEMA CITY

PC GURU

NARNIA - KRÓNIKÁI -
vetítési szelvény

Ez a szelvény feljogosít arra, hogy két személy részére szóló belépőjegyet vegyél át 2005. december 21-én a Cinema City Újudvar moziban a PC GURU munkatársaitól, amennyiben Te vagy az egyik nyertes.

Itt van a tél, itt van újra

WARHAMMER 40 000 WINTER ASSAULT

írta · Greg5

fejlesztő > relic kiadó > thq web > www.warhammer40k.com

A Relic viszonylag kicsi legénységgel rendelkező, RTS-re specializálódott kanadai fejlesztőcsapat. Nekik köszönhetjük a két zseniális Homeworld epizódot, a méltatlanul elfeledett, és genetikával operáló Impossible Creaturest. A tavalyi Warhammer végre nem csak a kritikusok szemében lett siker, de a pénztáraknál is – valószínűleg a kiegészítővel sem vallanak kudarcot...

Nagy öröm a stratégák számára, hogy kedvenc műfajukban a kiadók és fejlesztők mostanában egyre inkább a minőségre hajtanak a mennyiség helyett (vagy inkább mellett...). Ennek ékes bizonyítéka többek között a most megjelent Barbár invázió és Téli támadás – tavasszal pedig érkezik az Act of War és az Empire Earth 2 küldetéslemeze is (és meg lennék lepődve, ha például az Age 3-hoz nem készülne már gőzerővel az első kiegészítő). Szó mi szó, amíg ilyen minőséggel egészülnek ki ezek az eredetileg is remek játékok, addig egy árva szavunk sem lehet...

„HAAAJ, DE KEGYETLEN!"

Akinek esetleg nem sokat mond önmagában a Warhammer 40K név, az a játék beszerzése előtt mindenképpen ismerkedjen meg a Ian Watson regényei által híressé vált világgal. Ez egyrészt azért szükséges, mert a tavaly megjelent alapjáték teljes mértékben erre épül, másfelől a Winter Assault telepítése feltételezi az eredeti játék meglétét. Én személy szerint a Dawn of Wart a háttérvilág különösebb ismerete nélkül játszottam végig (kaptam is hideget-meleget derék szerkesztőimtől a műveletlenségemért...), csak utána vágtam bele az igen terjedelmes Warhammer irodalomba (több regény megjelent hazánkban is). Ezek után határozottan állítom, hogy a játék sokkal nagyobb élményt nyújt, ha ráismerhetünk a regények különböző szereplőire, helyszíneire, nem is beszélve a játékban található számtalan könyves utalásról. A Relic csapata elképesztő profizmussal adja vissza azt a véres és kegyetlen fantasy világot, ami nem csak az Age of Empires 3 mellett is fan-

"Tüzet is én adjak? Az a baj..."

ÚJABB BRUTÁLIS FEGYVEREK

A Warhammer kiegészítőjében megtartották a jól bevált ember-gép különválasztást, ezekhez most is külön egységlimit tartozik. Az Imperial Guardok különleges extrákkal lettek felruházva: képesek például a sérülékenyebb egységeiket nagyobb robotjaikban tárolni, sőt egy alagútrendszeren keresztül az egyes épületekből pillanatok alatt a másik hasonló típusúban teremhetnek a katonák. Nagyon látványos a lépegető Sentinel egység, amely lézertoronyból osztja az áldást ellenfeleinkre. A Basilisk akár a fél pályát is képes átlőni, Baneblade nevezetű óriástankunk pedig hatalmas fegyverarmadájával egymaga visszaver egy kisebb hadsereget; az ő párja ork oldalon a Mega Armored Nobz nevezetű brutális harci alkalmatosság, melynek látványa Grath-re nagyjából egy tucat Viagráéval ért fel. Ezúttal egy különleges osztagot is létrehozhatunk, melynek komisszár tagjai a Warhammer 40K világához méltó módon adnak extra morált a csapatnak: saját kezűleg végzik ki a szakaszuk leggyengébb tagját...

Ha jól látom, az ott személyesen Tél tábornok. Híres stratéga, Napóleont is ő győzte le...

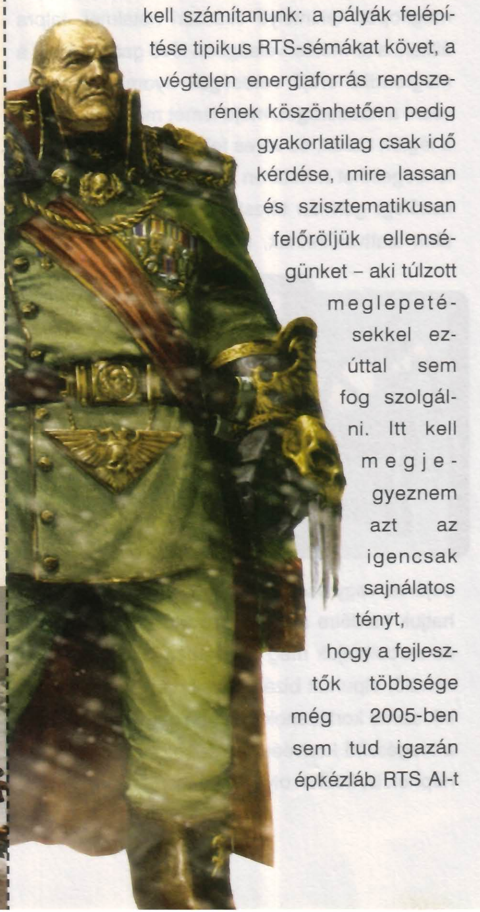
tasztikus 3D-s motornak köszönhető, de a nagyon stílusosan és hitelesen megrajzolt épületeknek, egységeknek, no meg utóbbiak kimagasló és a hangulatos nagyzenekari aláfestésnek.

A kiegészítő a címéhez hűen két új kampányt nyújt az örök fagyba burkolózó Lorn bolygón. Ez a környezet nagyon feldobja a hangulatot, főleg a grafikán is megfigyelhetnek némi polírozást az éles szeműek. Az új modellek még részletesebben és látványosabban néznek ki, mint az alap játékban: minden csavart és plecsnit látni rajtuk, nem is beszélve arról, hogy ezúttal az azonos típusú egységek is észrevehetően eltérnek egymástól, vagyis itt végre nem az RTS-ekben megszokott klónhadsereget vezetjük harcba. Látványos újítás, hogy embereinek látszik a leheletük is, és ezúttal a holttestek és roncsok nem tűnnek el nyomtalanul a harcmezőről – egy idő után igen brutálisan véres csatatérré változtatják a tájat. Ez igen, ilyen a kegyetlen Warhammer 40K világa!

TÍZ KÜLDETÉS – NÉGY OLDAL

Az alapjáték egyik legnagyobb hiányosságának rótták fel, hogy a mindössze tizenegy küldetés során csak egy fajt próbálhattunk ki, a többi nép a multi mókákra maradt. Ezt felismerve a Relic a kiegészítőlemez tíz összetett küldetésébe belepasszírozta mind a négy alapfajt – de természetesen a fő szerepet az új oldal, a Birodalmi Gárda képviseli (a hivatalos oldalon tartott szavazáson a tiranida faj nyert, ennek ellenére őket nem irányíthatjuk). Ezúttal két kampányt kapunk, ahol a Császár és a Káosz oldalán öt-öt küldetésben nagyjából ugyannak a történetnek a két ellentétes végkifejletét élhetjük át. Néha még küldetések közben is váltakozik az irányításunk alatt álló oldal: egy-egy rövid átvezető után hirtelen egy teljesen más népet vehetünk a kezeink közé. Ez nagyot dob a játék változatosságán, ahogy a jól felépített, több lépcsőben és alküldetéssel megoldható új pályák is. A tíz szinten való végigkecmergés valamelyest több időbe fog beletelni, mint az eredeti játék kivégzése, köszönhetően a kiterjedtebb pályáknak és az egy-két húzósabb küldetésnek. Nagy kihívásra sajnos nem kell számítanunk: a pályák felépítése tipikus RTS-sémákat követ, a végtelen energiaforrás rendszerének köszönhetően pedig gyakorlatilag csak idő kérdése, mire lassan és szisztematikusan felőröljük ellenségünket – aki túlzott meglepetésekkel ezúttal sem fog szolgálni. Itt kell megjegyeznem azt az igencsak sajnálatos tényt, hogy a fejlesztők többsége még 2005-ben sem tud igazán épkézláb RTS AI-t létrehozni: a Warhammer pályái is inkább épülnek scriptekre, mint gondolkodó és tervező (netán tanuló...) mesterséges intelligenciára, egységeink útkeresése pedig főleg nagyobb tömegben néha még mindig kriminális.

„ A Warhammer küldetéslemeze a tavalyi évhez hasonlóan ismét a Rome-mal versenyez a legjobb RTS címért – csak most a kiegészítő kategóriában. ”



A történet a könyvekből is ismert Titán nevezetű szuperfegyver körül forog, amit természetesen minden oldal magának kíván megszerezni, és ennek érdekében nem rest semmilyen ármányt bevetni. Az utolsó pályákon kezeink közé kaparinthatjuk a legendás fegyvert – ráadásul nem is egyet! –, ami igen hangulatos és méltó lezárása az amúgy sem egyhangú kampánynak. Az eredeti játék mindössze tizenegy küldetését és a mai játékok egyre zsugorodó játékidejét figyelembe véve igazából nem szabadna panaszkodnunk a játék hosszán – de azért mi még nagyon szívesen eljátszogattunk volna pár tucat küldetést, mielőtt belevetjük magunkat az egyre kiforrottabb többjátékos mód gyönyöreibe.

MÉG MINDIG KEGYETLENÜL JÓ

A Warhammer 40K első, és remélhetőleg nem utolsó kiegészítője ugyan az alapjátékhoz hasonlóan elég rövidkére sikerült, de két kampány küldetései pár délután erejéig mindenképpen képesek a monitor elé szegezni minden Warhammer-rajongót és stratégiakedvelőt. Az egy év alatt kiforrott multiplayer játék az új oldalnak és egységeknek köszönhetően még az alapjátéknál is élvezetesebbé teszi a multi csatákat, amihez ezúttal talán már jóval többeknek van megfelelően erős konfiguráció a birtokában. A Winter Assaulttal mindenki jó vásárt csinál: ott a helye minden RTS-kedvelő karácsonyi bevásárlólistáján!

WARHAMMER 40 000: Winter Assault

grafika	23/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

88%

PC GURU index 5/5

+ tökéletes Warhammer hangulat
+ ötletes új egységek
+ monumentális, látványos csaták

– az AI és az útkeresés még mindig elég gyengus
– rövid, mint az alapjáték

Warhammer 40K	89%
Age of Empires 3	89%
Barbarian Invasion	92%

Minimum gépigény: P3 1.8 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD, Warhammer Dawn of War alapjáték

írta · Joshua

ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

fejlesztő > creative assembly kiadó > activision web > www.totalwar.com

A brit Creative Assembly (van egy ausztrál irodájuk is) '87-ben alakult, eleinte konverziókkal és sportjátékokkal (az ő nevükhöz fűződik például az első FIFA játék PC-s verziója!) foglalkozott, aztán az ezredfordulón elindított Total War sorozat a stratégák királyaivá emelte őket. Idén márciusban a Sega vásárolta fel a csapatot, azóta konzolra is dolgoznak.

Csaknem pontosan egy éve annak, hogy kezeimet végre a Total War sorozat harmadik inkarnációjára tehettem. A témájául a Kr.e 3. és Kr.u 1. század közötti időszak hadviselését választó Rome végre nemcsak nevében hirdetett totális háborút, hanem ténylegesen is képernyőinkre hozta azt, egy korábban soha nem látott minőségű stratégiai-taktikai, avagy körökre osztott-valós idejű hibrid játék formájában. Nem véletlen hát, hogy a PC Guru oldalain a megjelenéskor mintegy szellemi diadalívet építettem néki lelkendező szavak sorait rakva egymásra cizellált dísztéglaként. Véleményemet az időközben eltelt, a számítógépes játékok sajátos időszámítása szempontjából valóságos örökkévalóságnak számító tizegynéhány hónap sem változtatta meg jelentősen: kapcsolatom a Rome-mal még ma is mindkét fél szempontjából nyugodtan illethető a „több mint kielégítő" jelzővel...

SÖTÉT KOR KÜSZÖBÉN

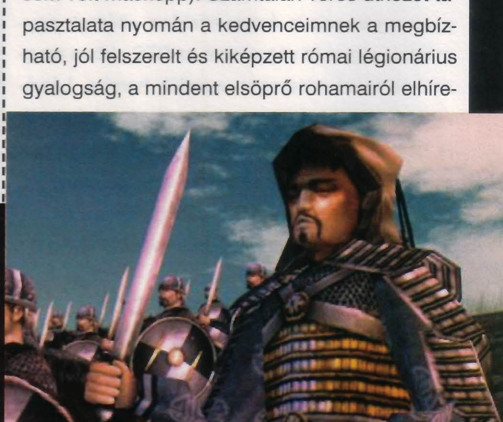
A Rome fejlődése természetesen nem állt meg az alapjáték megjelenésével, rendszeres időközönként érkeztek az újdonságokat hozó, és a játékegyensúlyt javító frissítések (jelenleg az 1.3-as verziónál tartunk). Mindezek fényében csak idő kérdése volt, hogy a fejlesztő mikor adja ki az első hivatalos kiegészítőt (vagy archaikus fordulattal: küldetéslemezt), amely az előzményeket ismerők számára kevéssé meglepő módon a Barbarian Invasion nevet kapta. Erre a névre egyébként vita nélkül rá is szolgál, hiszen az eredeti játék történéseihez képest kb. 300 évet előreugorva az időben, 361-ben veszi fel a történet fonalát, vagyis pontosan akkor, amikor a kettészakadó Római Birodalom nyugati része a pusztulás szélére sodródott a barbár hordák sorozatos támadásai következtében. Ezekben a vészterhes időkben lesz a feladatunk megerősíteni a megkopott tekintélyű császári hatalmat, talpra állítani a termelési válságban lévő gazdaságot, a megrendítő erejű vereségek nyomán újjászervezni a hadsereget, majd ismét magasra emelni a légiók sasait, és véres fejjel kergetni vissza ellenségeinket a határon túlra. Vagy éppen ellenkezőleg: germán törzsfőként új hazát kereshetünk alattvalóinknak, sok-sok ismeretlen földet bejárva, vagy esetleg hun fejedelemként hányathatjuk kardélre a római provinciák népességét, és sarcolhatjuk meg a fővárosa falai mögé menekülő, elpuhult bizánci uralkodót. Lehetőségeink szinte korlátlanok, amiben nagy szerepe van a kiegészítő kedvéért megalkotott, 10 új, korhű népnek is, köztük olyan ínyencségekkel, mint az egész ókori germánság egyfajta „cégérének" tekinthető alemannok, a IV. századi római légiókat többször is földbe tipró gótok, a hosszú vándorutat bejáró, végül Észak-Afrikában letelepedő vandálok, a brit partokat fosztogató szászok, és a szkíták eltűntével a sztyeppei lovasnomád népek archetípusának számító szarmaták. Aztán ott vannak a Franciska névre hallgató hajítóbárdjaik nyomán elhíresült frankok, és azok a szasszanidák, akik az egykori perzsa birodalom örökségének letéteményeseiként a Közel-Kelet feletti teljes uralomra formálnak igényt.

Spartan Warrior

A Rome-ot fejlesztő Creative Assembly idén belekóstolt a konzolvilágba is, de Spartan Warrior című "megyek a csata sűrűjében és ölök" jellegű akciójátékuk nem aratott túl nagy sikert. A cipész maradjon a kaptafánál - esetünkben a Total War sorozatnál...

TISZTELET AHURAMAZDÁNAK

Az új frakciók elképzelhetetlenek lennének a háború újfajta profétái nélkül: mindegyik nemzet rendelkezik több-kevesebb speciális, kizárólag rá jellemző egységgel (a germán törzsek között azért vannak átfedések, de ez a hasonló hadművészeti gyökerekből kifolyólag a valóságban sem volt másképp). Számtalan véres ütközet tapasztalata nyomán a kedvenceimnek a megbízható, jól felszerelt és kiképzett római légionárius gyalogság, a mindent elsöprő rohamairól elhíre-



sült szarmata nehézlovasság, az esztelenségig vakmerő, kétkezes pallost forgató ír talpasok (galowglasses), a császári család tagjait az életük árán is megvédelmező germán testőrök, és a halálos pontosságú hun lovas íjászok bizo-

nyultak. Azért a perzsa harci elefántok, és a tetőtől talpig páncélozott, ennek megfelelően meglehetősen lassú, ám szinte sebezhetetlen bizánci katafraktészek harci ereje sem lebecsülendő... A játékot tovább színesíti, hogy az alap egységek felállításán túl továbbra is lehetőségünk nyílik zsoldosok felfogadására: az igazán szerencsések így akár „nyeregben született” sztyeppei alán nyargalókat, vagy a római katonai tradíciót a keresztény moralitással egy személyben egyesítő Grál-lovagokat (!) is seregük soraiban tudhatják. A legendából jól ismert brit/római Arthurról és társairól van szó, akik elsőként érkeznek a csatatérre, és utolsóként hagyják el azt, és akár a legreménytelenebb helyzeteket is képesek megfordítani.

Gyakran azonban az ilyesfajta hősiesség sem elegendő a barbárok ellenében, azok lehengerlő számbeli fölénye miatt. Ez annál is inkább nyomasztó, mert a barbár frakcióknak immár módjuk nyílik horda módban működniük: ilyenkor az adott törzs valamennyi lakója felkerekedik, és vándorútra indul, amelynek vége vagy az új haza megtalálása, vagy –ritkábban – a teljes pusztulás. Ekkor a teljes népesség katonai egységekké konvertálódik, óriási, nagyon nehezen legyőzhető sereget létrehozva, rengeteg gondot és bajt okozva a letelepült nemzeteknek. A civilizáltabb nációk sorsa sem teljesen reménytelen, hiszen ők új lehetőségként a nyers erővel szemben a vallás fegyverét vehetik elő. A kor pogány kultuszai (mint amilyen a keleti Mithras, a római Sol Invictus, vagy a gót Tyz hadisten imádata) mellett ugyanis megjelenik a kereszténység, amely – megfelelően ügyes valláspolitika mellett – néhány generáció alatt a félig vadállat germánokból és a kegyetlen hunokból is képes békés, istenfélő népet faragni. Ha netán misztikusabb lelkülettel áldott meg a sors, Szasszanida uralkodóként akár a zoroasztrizmus világhódító útját is egyengethetjük – tiszteletet Ahuramazdának!

VÉRES MEZŐK

A fejlesztők dicséretes módon tovább csiszolták az eredetileg is csaknem tökéletes taktikai szintet, vagyis a valósidejű harcmódot: ha generálisunk rendelkezik a megfelelő képességgel, éjszakai csaták megvívására is utasíthatjuk. Az éj feketeségébe hasító égő nyílvesszők, és az elsötétült eget üstökösökként átszelő, lángoló katapultlövedékek már önmagukban szavakkal nehezen visszaadható hangulatot teremtenek, és ehhez járul még a lecsökkent látótávolság és a nehézkesebb tájékozódás okozta zűrzavar is – ennél kiszámíthatatlanul, izgalmasabb virtuális ütközeteket még senki sem álmodott képernyőre!

A kiegészítő új taktikai lehetőségeknek sincs híján: könnyű fegyverzetű csapataink mostantól úszva is átkelhetnek a folyókon, így elkerülve a korábban jellemző, hidakért vívott véres csatákat (viszont a bakák kellő elővigyázatosság híján a két part között könnyedén az ellenséges íjászok prédájává válhatnak). Másik érdekesség a barbár gyalogság által alkalmazható pajzsfal, ami nagyjából a korábbi idők falanxának felel meg, igaz, még annál is kevésbé mozgékony (viszont védelemben talán még hasznosabb). Ugyanezen kategóriába tartozik a sündisznó alakzat is, amellyel, mint neve is mutatja, harcosaink szinte áthatolhatatlan, körkörös lándzsaerdőt képeznek – így még a legbestiálisabb hun lovasok is kétszer meggondolják a támadást! Más kérdés, hogy az így összetömörült talpasok ismét csak könnyű céltáblái az íjászoknak...

Annak idején konklúzióként azt írtam az alapjátékról, hogy „az örökké elérhetetlen tökéletességhez talán legközelebb álló alkotás, amelyet ezüstkorong valaha hordozott”. Nos, ezt a véleményemet továbbra is fenntartom, most pedig a Barbarian Invasion szinte mindenben továbbmegy a Rome által megkezdett úton, mondhatni még inkább kihasználja a már az eredeti alkotásban is meglévő hihetetlen potenciált. Ennek ellenére mégsem jutalmazom magasabb pontszámmal, mind elődjét. Ez nem a kiegészítő kvalitásai feletti fanyalgásnak tudható be, hiszen az a maga módján tökéletes – csupán arról van szó, hogy közbejött valami... Valami, amit úgy hívnak, hogy Rome: Total Realism, és ami eddig soha nem látott szintre emeli a stratégiai játékok műfaját (és amiről – nem mellesleg – valahol az elkövetkező oldalakon ejtek még néhány szót.) ■

Az FPS nézettől valahogy elkezdett hiányozni a célkereszt meg a duplacsövű shotgun...

„Megint el van intézve a stratégák szabadidejének kulturált eltöltése pár hónapig...“

Rome: Total War - Barbarian Invasion

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

92%

PC GURU index 5/5

+
- Új frakciók, új egységek
- Éjszakai csaták
- Vallás
- A légiók visszatértek!

–
- Barbár hordák végeláthatatlan sora...

Shogun 90%
Medieval 89%
Rome 92%

Minimum gépigény: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.9 GB HDD, Rome Total War alapjáték

ROME TOTAL REALISM

A valósághűség mindenek felett! írta · Joshua

Rómát látni és megdöbbenni: itt már tényleg több (tíz)ezer fős csatákat vezényelhetünk!

Modolni elsősorban FPS-eket szoktak – de azért szerencsére akadnak kivételek. Eme kivételek sorát gyarapítja a Rome: Total Realism is, amely, mint a nevéből is kikövetkezhető a Rome: Total Warhoz fejlesztett mod. Önmagában ez még nem lenne különösebben érdekfeszítő, hiszen az elmúlt év során a Creative Assembly népszerű alkotásához több tucat nem hivatalos kiegészítő készült lelkes amatőrök jóvoltából. Volt, amelyik játékegyensúlyi problémákra kínált megoldást, volt, amelyik a térképet szabta újra, de akadt olyan is, amely korábban nem látott lehetőségekkel gazdagította kedvenc stratégiánkat. A Total Realism nem csupán egyetlen részterületre koncentrál, hanem eredeti alkotás lényegében valamennyi alkotóelemét meg kívánja újítani!

A fejlesztők ars poeticája szerint a mod célja, hogy életszerűbb megközelítést biztosítson a Rome számára, tekintettel arra, hogy az gyakran nélkülözi a történelmi hűséget. Evégett több ezer (!) változtatást eszközöl az alapjátékon, köztük olyanokkal, mint a megnövelt területű, immár Észak-Indiát is magában foglaló térkép, az eredetileg mindössze néhány tucat egység lecserélése több mint kétszáz (!), történelmileg hiteles egységre (beleértve az új 3D modellek létrehozását, és textúrázását is), új grafikai effektek hozzáadása (tükröződések, shaderek intenzívebb használata) és új zenék komponálása. Az Total Realism által bevezetett talán legfontosabb új koncepciók az Area of Recruting (vagyis nagyjából "toborzási terület") és a romanizálás. Előbbi lényege, hogy bizonyos egységeket csak meghatározott földrajzi területeken lehet felállítani, például gall csapatok csak onnan szerezhetők be, ahol kelta eredetű népesség található, és örmény nehézlovasságra sem tehetünk szert Etruriában. Annak pedig, aki teszem azt baleári parittyásokra, krétai íjászokra, vagy a Hannibál kedvenceinek számító numídiai könnyűlovasokra vágyik, a Mediterránum megfelelő szegletébe kell fegyveres kirándulást szerveznie. Hasonló mérföldkőként értékelhető a romanizáció bevezetése: ez azt a folyamatot hivatott szemléltetni, amely során a meghódított területek lakossága lassan hasonul új uraihoz. Ez meglehetősen hosszú ideig tart, és hatékony gazdasági, kulturális és katonapolitika szükségeltetik hozzá (a kereskedelem fejlesztése, római istenek tiszteletének bevezetése, katonai létesítmények építése stb.). Ez idő alatt a helyi toborzás terén meg kell elégednünk a meghódított népesség alacsonyabb harcértékű auxiliáival, igazi légiók csak a romanizálás lezárultával állíthatók fel.

A modderek a valós idejű taktikai részhez is szerencsés kézzel nyúltak hozzá: egyrészt újraszabták a harci statisztikák rendszerét, másrészt az AI is nagyságrendileg intelligensebbé vált. Valljuk be: megfelelő tapasztalat és hadvezéri tálentum birtokában az eredeti játék a legnehezebb szinten sem jelentett folyamatos kihívást. Nos, ez itt gyökeresen megváltozott, búcsút inthetünk az egy-két hadmozdulattal megnyerhető csatáknak; helyüket manőverek és ellenmanőverek sorozatából felépülő, összetett és hosszú ütközetek váltották fel, amelyek megnyerése után a legvérmesebb stratégák is fáradt, ám elégedett sóhajjal dőlnek hátra. Pürrhosz, Hannibál, vagy V. Philipposz legyőzése itt tényleg valódi, nagybetűs diadal, méltó arra, hogy virtuális világunk annaleseibe is bekerüljön.

A harci statisztikákat ért módosítások elsőre talán furcsának fognak tűnni egyeseknek, pl. a lovasság az eredeti játékhoz képest kétszer-háromszor erősebbé vált, míg az előcsatározók (íjászok, parittyások stb.) jelentősen meggyengültek. Aztán szép lassan ráébred a játékos arra, hogy valójában milyen zseniálisak is ezek a változtatások: például a rohamozó makedón királyi lovasság (a „barátok") végre tényleg úgy hatol át akár több ellenséges egységen is, mint a valóságban – vagyis mint kés a vajon. A könnyűfegyverzetű csapatok leminősítése is jó irányba tett lépés, így ugyanis vége szakad annak a gyakorlatnak, hogy veszteségek nélkül, a távolból lehessen leméészárolni az ellent. Itt a játékos szinte rá van kényszerítve a nagy gyalogostömegeket megmozgató, közvetlen összecsapásra.

Végezetül csak annyit, hogy ha én lennék a Creative Assembly vezére, azonnal állást kínálnék a teljes fejlesztőcsapatnak. Sajnos erre még egy kicsit várni kell, így marad az, hogy jó szívvel ajánljam mindenki figyelmébe a legigényesebb nem hivatalos kiegészítőt, amely számítógépes játékhoz valaha is készült.

CSERÉLJE RÉGI MONITORÁT ÚJ

LCD MONITORRA!

AKCIÓS BRUTTÓ ÁR:

59 990 Ft

LG L1750S

Az LG professional sorozat monitorait arra tervezték, hogy mindennapi életünket még kényelmesebbé tegyék.

Képernyő típus: TFT panel

Méret: 17"

Fényerő: 250 cd/m2

Válaszidő: 12 ms

Maximális felbontás: 1280x1024

Színek: 16.2 millió

Látószög: 160 fok /160 fok (V/F)

Vízszintes frekvencia: 30~83 kHz

Függőleges frekvencia: 56~75 Hz

Csatlakozás: 15 Pin-D sub

Méretek(nettó) (sz./mé./ma.): 368x230.3x389.1 mm

Súly(nettó): 4.9 kg

3 év helyszíni garancia

D1590S*

A beépített hangszórókkal további helyet takaríthat meg íróasztalán.

Képernyő típus: TFT panel

Méret: 15"

Fényerő: 250cd/m2

Válaszidő: 15ms

Maximális felbontás: 1024x768

Színek: 16.2 millió

Látószög: 140fok/140fok (V/F)

Vízszintes frekvencia: 30-60kHz

Függőleges frekvencia: 56-75Hz

Csatlakozás: 15 Pin-D sub

Hangszórók: 2x2W

Súly (nettó): 4kg

3 év helyszíni garancia

*A kép illusztráció

AKCIÓS BRUTTÓ ÁR:

44 990 Ft

AKCIÓS KUPON

Vágja ki, és hozza magával, mert kedvezményes vásárlása csak a kupon felmutatásával érvényes! A kupon csak egy termék vásárlására jogosító kedvezményt takar. Az akció csak a készlet erejéig érvényes!

www.aqua.hu

Több ezer termék közül választhat!

1074 Budapest, Dohány u. 36., Tel: 235-06-84, Sulinet Expressz: 413-02-28,
Hitelvonal: 483-12-68, Fax: 343-45-44, E-mail:info@aqua.hu
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 17., Tel: 279 11 86, Sulinet Expressz: 413-02-28,
Hitelvonal: 483-12-68, E-mail:karinthy@aqua.hu
MAMMUT: 1024 Budapest, Lövőház u. 12., Tel.: 345 41 71, E-mail: mammut@aqua.hu
ASIA Centerből a Pólus Centerbe költöztünk, új címünk: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. (Sunset Blvd. 112.)
Tel.: 06 70 219 9703, E-mail: polus@aqua.hu

AQUA computer

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok - ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket - az újságban lesz benne a megoldás.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Kedves PC Guru!
Szeretném megkérdezni a Pop2-vel kapcsolatban, hogy hol van a 9 darab life upgrade?! Már megnéztem az Ign honlapját, amit mondtatok, de az nem írja, és nem is ad hozzá képeket, másodszor meg angol az egész, és nem értem (mármint az angolt!). Kérlek írjátok meg, mert nagyon fontos lenne!!!
Köszönettel: Gondor4

Valamiért ebben a hónapban ezt vagy tízen kérdeztétek, úgy hogy csak itt, csak most, csak nálunk részletesen leírjuk a lelőhelyeket. A helyszínek könnyebb beazonosíthatóságának érdekében a pályákat a mentésben szereplő pontos nevükkel jelöltem, így remélem már gyerekjáték lesz...

1. A Damsel in Distress – Sacrificial Altar-Past
A piros és fekete leányzó küzdelme után találhatjuk meg az elsőt. Miután Shahdee-t legyőztük, a trónt toljuk félre, mögötte egy ajtó található. Itt be, át a csapdákon, el a kőig, ahol a herceg beilleszti medálját.

2. The Key and the Lock – Hourglass Chamber-Past
Miután a Kaileenától kapott kardot beleillesztjük a központi teremben a foglalatba, feljön egy kar, amelyet 180 fokkal forgassunk el. A kardos foglalat mellett jobbról két függőleges fal mered lefelé, amelyek között ugráljunk le. Innen pottyanjunk egy szinttel lejjebb, majd falon futás, és ugrálás a sarok és a fal között. Erről a pontról már látható a bejárat, csupán egy kis falon mászkálás a sarokig, majd a két felület között ugrálás az első kapaszkodóig, és már ott is vagyunk. Át a csapdákon, upgrade!

3. A Helping Hand – Fortress Entrance-Past
Mögöttünk forgó, pengés csapdák, előttünk a bejárat, mégis a csapdákat válasszuk, ugyanis így visszakerülhetünk egy korábbi helyszínre, ahol az időlassítás hiányában eddig nem lehetett kinyitni az egyik titkos helyet. Nos, ha kiértünk az épület frontjához, nyomás jobbra fel a falon, onnan át a platformra, falon futás, majd egy kis kaszabolás. A lejtős feljáró alján egy piros kapcsoló rejtőzik, nyomjuk le, idő belassít, és iszkiri fel, ahol egy törpéknek készült bejáraton nyílik fel a rács, pont velünk szemben. Itt van a harmadik lelőhely.

4. The Water Maiden – Garden-Past
A függőkertes pálya második (!) része, ahol egy karral lezárjuk a mögöttünk lévő ajtót, illetve nyitjuk azt, ami előttünk van. A helyszínt könnyű beazonosítani: egy külső terasz benőtt oszlopokkal, és rengeteg fekete teleportáló késdobáló. A life upgrade-hez vezető út a kert bejáratától balra, a sarokban van. Látszólag semmi nincs ott, de kióvatoskodva a pálya szélére, a párkányokon leereszkedhetünk, és innen már egyértelmű.

5. Water and Gardens – Garden Waterworks-Past
Egy hatalmas kert, közepén négy tömzsi oszlop vesz körül egy kart, egyébként a vízellátást kellene beindítanunk... A történet szempontjából amúgy is lényeges elemek, csak címszavakban: középen a kart 180 fokkal elfordítani, menjünk jobbra, majd az egyetlen mászható oszlopon fel. Ugrás a másik oszlopra, onnan a falhoz, a kötélen át. Kart 90 fokkal elfordítani, át az oszlopra, onnan a kapupillére, majd következő oszlopra. Itt a kart 180 fokkal forgassuk el, majd a falon fussunk a kötélig, onnan át a túloldalra, majd párkányról ugrás a hengeres oszlopra, és onnan a forgathatóra. Át a ládához, majd a félig felhúzott ajtó alatt guruljunk be. Ha a benti kart megcibáljuk odakinn folyni fog a víz, bent viszont felfelé is vezet a sarokban egy kapaszkodós út. Innen már evidens minden.

6. Clockworks and Gears – Activation Room-Past
Ezt a legkönnyebb megtalálni, ugyanis amikor az a ronda nagy gólemszerű dög elkezd minket dobálni, gyakorlatilag úgy kell helyezkedni, hogy a mozgásterünkben a jobb és baloldalon található „preparált" fal mindegyikére jusson egy-egy eltévesztett bomba. Az egyik a továbbjutáshoz kell, a másik lesz a life upgrade-hez vezető út...

7. Throne and Mask – Prison-Past
Miután a pálya főbestiáját (mint egy bepólyált fejű gólem) elintéztük, a kinyúvadásakor aktivizálódó létrán fel kell mennünk, majd a hosszú, lyukas közepű teremben mindenkit csapjunk le. A preparált falat, és a bedeszkázott ajtót üssük szét. A bedeszkázott mögötti kapcsolót időlassítással kísérve megnyomjuk, és a preparált fal mögötti kapun uzsgyi be. Csapdák tömkelege, és jön a life upgrade.

8. Throne and Mask – Library-Past
A könyvtárban, amikor a kihúzható könyvespolcokhoz érünk, egy csomó gerendán egyensúlyozva elvergődhetünk egy romba dőlt terembe, amelynek alján láda van. Ez lesz a kiindulási pont. A terem kijárata mellett

egy apró párkányról átugorhatunk egy gyűrűszerű felépítményre, majd egy női harcos letaszajtása után a következőre. Itt a történet balra vinne minket, de nézzük csak meg jól szemben azt a bemélyedést a falon. Ugorjunk át, ereszkedjünk le a párkányokon, kapaszkodjunk át a túloldalra, s az út máris visz a life upgrade-hez.

9. Throne and Mask – Central Hall-Past

A központi terem közepén a kart úgy forgassuk, hogy ellentétes irányba mutasson a falikúttal. Hágjunk fel az alacsonyabb kőtömbökre, majd a terem közepén található hengeres oszlopok segítségével jussunk át a túloldali sziklatömbökhöz, innen pedig falon futással irány az erkély, ahol a lefüggönyözött ajtót látjuk. Az út létrákon, csapdákon át egyenesen egy olyan terembe visz, amelynek mind a négy sarkában többemeletnyi magasságban beugrók láthatók, nos nekünk értelemszerűen a legmagasabb/legtávolabb eső fülkeszerű kiugrón lesz dolgunk. Jussunk fel és egy rozoga/betörhető rácsot keressünk, amely mögött láda van. Az ott talált kőtömböt vonszoljuk ki az erkélyre a fal mellé, és immár szabad az út felfelé az utolsó upgrade-hez.

DOOM 3

Sziasztok!
Help me! Xboxon küldöm a Doom 3-at. Eljutottam a pokolba, de ott azt a nagy monstert, amelyiket két „elemlámpás" repülő valami kíséreget, nem tudom hidegre tenni! Mit és hogyan tegyek? Köszi!

Az „elemlámpásokat" (Guardian seeker a becsületes nevük) lődd, s midőn elfogytak, az a nagy benga állat (Guardian) újakat teremt – ilyenkor kékes izzást látsz teste hátulsó részén. Nos, oda pumpálj annyi skulót, amenynyit bírsz (ha betalálsz, pirosas fény jelzi), és ezt ismételgesd!

FABLE

Hi Guru!
Van két hatalmas gondom a Fable-ben!
1. Avo templománál van egy Excalibur szerű kard egy kőben, és nem tudom kihúzni, pedig már kétszer végigtoltam.
2. Hogyan lehet az asszonyt közösülésre bírni?
Petyator

1. Kimaxolt fizikai tulajdonságok kellenek hozzá (mindegyik fizikai tulajdonság!).
2. Odavezeted a hitvesi ágyhoz, ekkor megjelenik egy új ikon. Ha nem hajlandó, csábítsd el ajándékokkal. Ha még ekkor sem akarja a jót, válj el...

COLD FEAR

Sziasztok!
Nekem a Cold Fear nevű játékhoz kellene segítség! A legvégén van az a nagy szörny, amit sehogy se tudok megölni, amit mond közben, meg nem bírom elolvasni, mert hamar elmegy. Lőttem már bele 200 000 golyót, de semmi sem hatott. Mit kell vele csinálni?
Hova kell lőni?
Murder Baby

A feladat első fele, hogy védd meg Annát, amíg az C4-gyel teletömi a leszállóhelyet. Ha Dr. Kamsky (vagyis ami lett belőle) a lány felé fordul, vond el a figyelmét néhány lövéssel. A bestiát egyébként csak a critical hit (bumm a fejbe) sebzi, tehát ha felkap a mancsával, azonnal kezd el őrült iramban nyomogatni az action gombot, és ha az időközben előtűnő csík a végéhez ér, fejlövés jön. Ezt a gyógyszert háromszor kell beadni a monstrumnak.

ARX FATALIS

Üdvözletem Bölcs Guruk!
Az egykori teljes játékotokkal van bajom. Az Arx Fatalisban nem találom azt a roh*dt Pogot akinek a király levelét kéne átadni. Le tudnátok írni, hogy hol találom, és hogyan tudok oda jutni? Nincs a játékhoz magyar/angol nyelvű végigjátszás? Válaszotokat előre is köszönöm:
Patrik

1. Pog a troll király, megtalálni úgy tudod, ha elindulsz ugyanazon az úton vissza (Crystal Caves), amelyik Arxba hozott. Azon a pályán, ahol a goblin várost és a trollok bányáit találtad, most már beengednek a trollok táborába, hisz nálad a levél.

2. Végigjátszást a www.gamefaqs.com, illetve az arx.rpgdot.com oldalakon találsz.

HITMAN 2

Helló!
Kell egy kis segítség a Hitman 2-höz. A Tubeway Torpedo küldetésben nem tudom felrobbantani a bombát. Már mindenkit megöltem, és a bomba elhelyezésekor is kiírja, hogy bomba élesítve, aztán amikor megnyomom a távirányítót, nem történik semmi. Jó lenne, ha segítenétek, előre is köszönöm: TOM

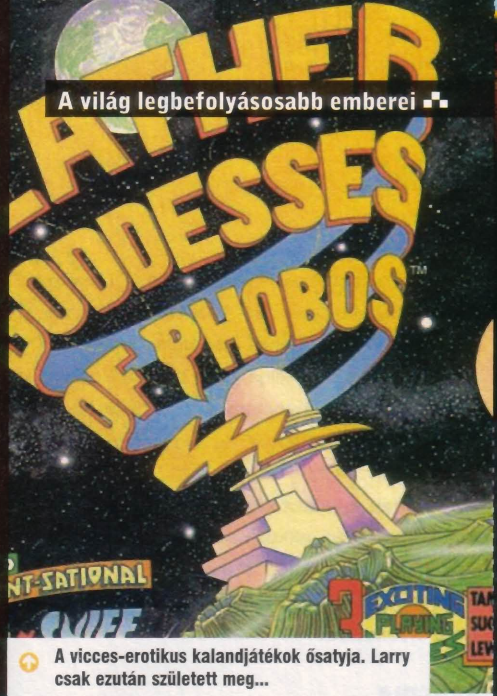
Ha valóban mindent kipipáltál, és a tábornokot is elintézted, akkor csak egy tippem van: Biztosan el is dobtad a bombát („G" bill) a megfelelő helyen (repedés a falnál), vagy csak élesítetted?

SYBERIA

Háy Tika!
Elakadtam a Syberia nevű játékban. A templomban a csávesz a kriptán levette a satyóját, és valami kulcs kéne neki. Ez hol van? Az „automaton", az az Oscar csávó a vonatban van. Lepecsételtem a papírt, odaadtam neki. Amikor a jegyet akarom odaadni, az mondja, hogy még kell két különböző tárgy. De a hangszalag és a mamutbaba már abban a teremben van a vonaton. Van még egy hely, de oda mit kéne rakni?
KING 55

1. Kulcsprobléma: a sekrestyében az oltár mögötti feszület egy kulcsot rejt. Ez nyitja a fiókos szekrényt, amiben a színes kártyák vannak. Ha a megfelelő fiókot kihúzva a szekrény jobb oldalán látható kart megcibáljuk, előugrik egy titkos rekesz egy kulccsal, és egy levéllel.

2. Két bábu hiányzik, amit a gyárban, egészen pontosan Anna irodájában szedhetsz fel. A könyvespolc legfelső sorának második könyvét vizsgáld meg. Az előkerülő zenedobozba a Valadilene hangcilindert kell behelyezni (mauzóleum).



A vicces-erotikus kalandjátékok ősatyja. Larry csak ezután született meg...

Az elmúlt hónapokban sorozatunkban kicsit ráálltunk a játékfejlesztés újhullámának, legifjabb generációjának bemutatására. Ennek ellensúlyozására következzék most egy olyan legendás játékdesigner, akinek neve csak az igazi veteránoknak cseng ismerősen, pedig többet tett le az asztalra kalandjátékok műfajában, mint bárki más...

STEVE MERETZKY

Az elfeledett klasszikus

írta · Hancu

Steven Eric Meretzky 1957. május 1-én született a New York államBeli Yonkers városkában. Már gyerekkorában is a játékok fabrikálása, illetve a történetírás vonzották (ahogy ő fogalmaz: „A szüleim olyan szegények voltak, hogy nem futotta bölcsőre, ezért egy régi Monopoly-dobozban ringattak. Csoda hogy ezek után a játékiparban kötöttem ki?"), ennek ellenére nem igazán ilyen irányban tanult: a középiskola után a híres MIT egyetemre jelentkezett, építészmérnök szakra. Diplomával a zsebében rögtön el is helyezkedett egy építészeti vállalatnál, ahol annak rendje és módja szerint csaknem halálra unta magát. Talán még ez is bekövetkezett volna, ha nincs Mike Dornbrook,

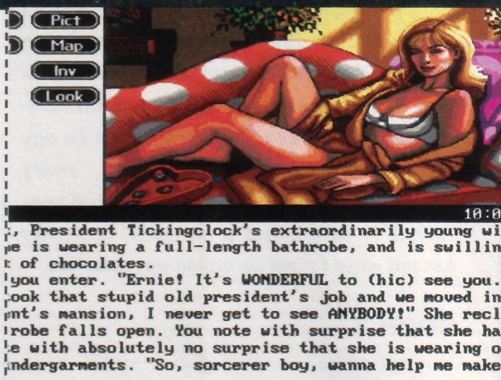
"Hogy haldoklik-e a kalandjátékok műfaja? Nem. A kalandjáték halott. Amíg a játékipart bürokratikus, kockázatkerülő, tőzsdecápák által irányított megavállalatok uralják, csak folytatásokat és klónokat fogunk látni. Lassan azonban a játékipar is felnő, és megjelennek a filmiparhoz hasonlóan a bátor, újító, kreatív független produkciók; a mi Ponyvaregényeink és Shop Stopjaink!"

Steve egyetemi cimborája, és az iskola után albérlőtársa, aki az egyetem programozópalántáiból szerveződött játékfejlesztő csapatnak, az akkor még teljesen ismeretlen Infocomnak dolgozott teszterként. Mivel az Infocomnak akkoriban még nem volt irodája, a tesztelés a közös albérletében zajlott, Steve élénk érdeklődése, később önkéntes segítsége mellett. Miután '81 végén Mike Chicago-ba költözött, Steve pedig már amúgy is részt vett a legendás Zork 1-2 (minden kalandjátékok ősatyjai!) tesztelésében, szinte természetszerűleg a háta mögött hagyta az építőipart, és átvette a teszteri munkát.

Másfél év teszterkedés után Steve önálló feladatot kapott, saját játékot írhatott. A Sole Survivor néven induló, később copyright-problémák miatt Planetfallra keresztelt humoros sci-fi kaland bombaként robbant, és hatalmas sikert aratott, különösen Floyd, az idióta robot mellékszereplő vált kultuszfigurává. (Később Steve megírta a folytatást is Stationfall címen, azonban a harmadik rész, a Search for Floyd már nem készült el.)

A Planetfall sikere után váratlan vendég kopogtatott az Infocom ajtaján: Douglas Adams, a híres sci-fi regényíró. Douglas az Infocom kalandjátékainak nagy rajongója volt, és mindig is szerette volna leghíresebb regényét, a Galaxis Útikalauzt játék formájában viszontlátni – ehhez pedig azt az illetőt szemelte ki tettestársul, aki a Planetfallt megírta. Ekkor derült ki, hogy Steve ugyan külön-külön rajong az abszurd humorért és a sci-fiért is, imádja egyrészről a Monty Pythont és Woody Allent, másrészről pedig Asimovot, Heinleint és Clarke-ot, Douglas Adamset egyáltalán nem ismeri! A hiányosság extra gyors bepótlása után Steve és Douglas elkezdett dolgozni a játékon. Mivel Douglas egyébként is notórius határidő be nem tartó volt, ráadásul a Viszlát és kösz a halakat (az Útikalauz-trilógia negyedik darabja) megírásával is csúszott egy kicsit, a fejlesztés elég nyögvenyelősen haladt. Amikor már egy év késésben volt a játék, Steve repülőre ült, elutazott Douglashez Angliába, beköltözött hozzá, és addig nem volt hajlandó békén hagyni az írót, míg el nem készültek a végső szövegkönyvvel. Ezek után pár hét alatt sikerült befejezni a játékot, amit a veterán kalandjátékosok máig minden idők legjobbjai között tartanak számon.

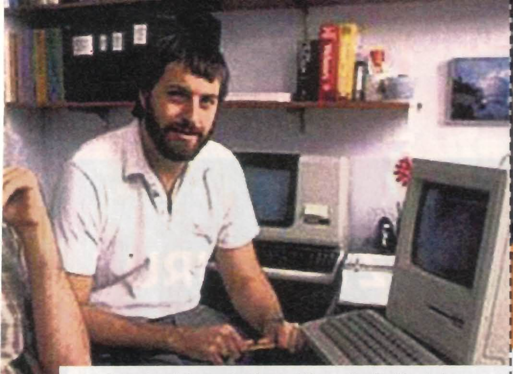
Steve és Douglas szoros barátságba került a fejlesztés alatt, és nekiálltak a második rész, a Vendéglő a Világ Végén tervezésének – amiből aztán Douglas, illetve Steve különböző elfoglaltságai, majd az író halála miatt végül semmi sem valósult meg.



A játék nem csak népszerű, de elképesztően nehéz is lett, az elakadt játékosoknak először telefonos forródrótot hoztak létre, később InvisiClues néven végigjátszás-könyvet (amiből sorozat lett a többi Infocom-játékhoz), amiben a fontosabb tippek igen jópofa módon láthatatlan tintával voltak nyomtatva, és csak a könyv mellé csomagolt spéci filctollal átsatírozva váltak láthatóvá. Mégsem ez, hanem az „Egyedül megoldottam a bábelhal puzzle-t, zseni vagyok!" feliratú póló lett igazi slágertermék a rajongók között...

A Galaxis Útikalauz egy csapásra sztárrá tette Steve-et (a játékból az akkori időkben csillagászatinak számító félmillió példány fogyott!), aki úgy gondolta, a beskatulyázás elkerülése végett egy komoly témákat feszegető játékba fog bele. Így született a Mind Forever Voyaging, amiben egy számítógépprogram szerepében kellett megmentenünk a világot. A kritika ünnepelte a politikai-szociális üzenetet hordozó játékot, de a játékosok nem fogadták túl lelkesen. A 35 ezer eladott példány egyértelmű jelzés volt: Steve Meretzky maradjon a vicces játékoknál!

Ennek megfelelően Steve visszaállt a humoros vonalra, ezúttal némi tabudöngető erotikával fűszerezve (egy évvel a stílust „hivatalosan" megteremtő Larry előtt); így született a súlyos botrányokat kavaró, ám tagadhatatlanul vicces és si-



Douglas Adams és Steve Meretzky (jobbra) épp a Galaxis Útikalauz játékon dolgoznak

kamlós Leather Goddesses of Phobos '86-ban (az elmés történet a Földet meghódítani készülő nimfomán űrlakó csajokról szólt, naná, hogy beindította a játékosok fantáziáját...).

Egy rakás sikeres játék után az Infocom vezetői úgy döntöttek, meghódítják a felhasználói programok világát is, és belevágtak a Cornerstone nevű adatbázis-kezelő szoftver elkészítésébe. Mint utóbb kiderült, ez végzetes hiba volt, a fejlesztés mintegy 8 millió dollárt emésztett fel (a csapat éves nyeresége egymillió körül mozgott), majd alig pár ezret sikerült eladni belőle. A cég így a csőd szélére sodródott, ahol rögtön megjelent a jólelkű Activision, és '86 júniusában felvásárolta az Infocomot. Innentől már csak lefelé vezetett az út, a csapatra kényszerített feltételek és körülmények (félkész játékok kiadása, a fejlesztési idők felére csökkentése, a legendásan igényes infocomos játékdobozok és ajándékok elhagyása, elbaltázott marketing) lassan de biztosan elűzték az összes legendás fejlesztőt (vagy ahogy a céges szlengben mondták, implementert, röviden impet) a cégtől. Steve mindenesetre kitartott a végső összeomlásig, ami '89-ben, két nagyarányú létszámleépítés után jött el. Az utolsó időkben olyan ifjú titánokkal dolgozott együtt, mint Brian Moriarty (aki néhány év múlva a LucasArtsnál a Loom és a Dig írójaként vált híressé), vagy a később a Westwoodot megalapító Louis Castle-Brett Sperry páros.

Az Infocom Steve számára nem csak a világhírt hozta meg; itt ismerkedett össze későbbi feleségével, Bettyvel is, akivel (és két, mára már huszonéves fiukkal) máig boldogan él Bostonban. Mellesleg máig ő az egyetlen olyan tagja a legnevesebb sci-fi szerzőket tömörítő Science Fiction Writers of America írószövetségnek, akinek soha egyetlen könyve sem jelent meg – a játékai miatt nyert felvételt az előkelő társaságba.

A KALANDOZÁSOK KORA

Az Infocom bezárása után Steve-nek nem igazán akaródzott lekötnie magát, és független játékdesignerként kalandozta be a játékvilágot, a szakma legnagyobbjaival együtt dolgozva. '93-ban Sid Meier felkérésére a MicroProse humoros kalandjátékának, a Rex Nebularnak írta meg a sztoriját (ezzel a programmal mutatkozott be a játékvilágban Brian Reynolds, későbbi stratégia-félisten), néhány évvel később pedig a Blizzard szerződtette le a Warcraft Adventures fejlesztéséhez (ez a projekt, mint tudjuk, később félbeszakadt).

A nagy csapongás közben Steve vissza-visszatért egy infocomos „menekültekből" álló csapathoz (szigorúan külsősként) egy-egy játék erejéig. A cég a kalandjátékosok között hamar kultusz-státuszba emelkedett Legend Entertainment volt, ahol Steve a régi időkhöz hasonló, vidám kalandjátékokat gyártott sorozatban. Így született a Spellcasting sorozat (Earnie Eaglebreak a balfék mágustanonc pajzán kalandjai a varázslók egyetemén; mintha kereszteznénk a Harry Pottert a Forró Rágógumival), a Leather Goddesses folytatása (Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X – a „minden idők leghülyébb játék-alcíme" trófea örök nyertese), és a Bard's Tale szerű RPG-kaland keverék Superhero League of Hoboken. Később még kétszer tért vissza Steve a Legend-csapathoz, egyszer az Év Játéka címeket halmozó, Gyalog Galopp-szerű lovagtörténet, az Eric the Unready kedvéért, egyszer pedig a Frederic Pohl Átjáró című regénye alapján készülő sci-fi kaland, a Gateway megírásának erejéig.

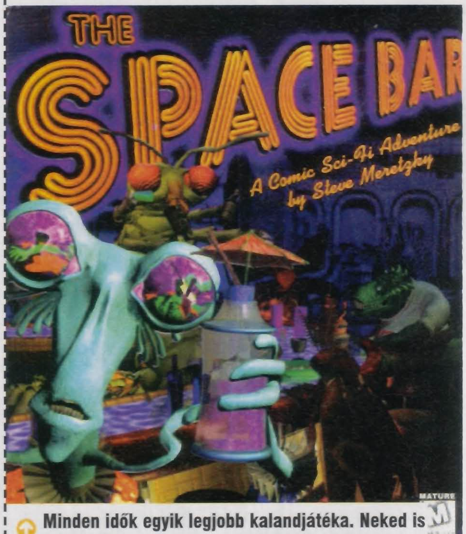
SAJÁT UTAKON

Miután sem a céges munka, sem a szabadúszó életmód nem jött be igazán Steve-nek, egy választása maradt: saját céget alapítani. Ez lett a Boffo Games, ami természetesen továbbra is kalandjátékokra specializálódott – és mint utólag kiderült, a játéktörténelem egyik legpechesebb fejlesztőcsapatának mondhatta magát. Az első játékuk, a Hodj 'n' Podj a szokásos sci-fi + humor recept alapján készült, és határozottan kellemes darab volt – csakhogy a kiadó Media Vision félúton csődbe ment, a kiadási jogot átvevő Virgin pedig minden reklám nélkül, kellemetlen kötelességként dobta piacra a játékot, ami a boltok tizedébe sem jutott el, s így nem kerülhette el a bukást.

A második Boffo-játékra Steve a híres hollywoodi látványmesterrel, Ron Cobb-bal szövetkezett össze (Ron tervezett egy csomó idegen fajt a Csillagok háborújához, de részt vett az Aliens és a Vissza a jövőbe sorozatok látványvilágának megalkotásában is). Közös játékuk a Space Bar minden idők egyik legötletesebb és leggrandiózusabb kalandjátéka volt, amiben a főhős egy galaktikus nyomozó az empátia-telepátia készülék segítségével egy bűntény gyanúsítottjainak az emlékeiben kalandozott, és tíz, egyenként 5-

„Rengeteg könyvből vagy filmből lehetne jó kalandjátékokat készíteni; ehhez csak egy kidolgozott, gazdag háttérvilág kell, amiben van hely és lehetőség olyan történeteknek, amiket az eredeti nem mesélt el. A Galaxis Útikalauz tipikusan ilyen volt, de ilyen lenne például a Harry Potter, a Hegylakó, az Óz, az eredeti Twilight Zone tévésorozat, vagy az első Végjáték könyv Orson Scott Cardtól. Merni kell elszakadni az alaptörténetektől, mégis hűnek maradni az alapanyaghoz."

10 órás kalandjátékot játszott végig, mire a rejtély végére járt. A minijátékok fantasztikusan ötletesek voltak. Amikor például egy intelligens növény emlékeiben járt, a játékos nem tudott mozogni, egy rovarszerű lény szerepében apró mozaikkockákként látta a világot, a látószervvel nem rendelkező idegennel játszva pedig csupán a hangokra és zörejekre támaszkodhatott. Aztán jött a már ismert menetrend: a kiadó Rocket Science csődbe megy, a jogokat olcsón megkaparintó új kiadó (ez esetben a Sega) nem törődik a játékkal. A végeredmény három év munka után egy villámgyorsan a süllyesztőbe kerülő, egyébként zseniális játék.



Minden idők egyik legjobb kalandjátéka. Neked is kimaradt? Nem csoda, Európába alig jutott el...

A kudarcok után Steve hivatalosan is halottnak nyilvánította a kalandjáték műfaját, és látványosan kivonult a hagyományos játékfejlesztés porondjáról. Először a THQ GameFX nevű mobiljátékos divíziójánál dolgozott, majd elszegődött a Worldwinner.com online játékoldalhoz, ahol rövid úton 14 milliós látogatói bázist sikerült összehozni a játékaival, legújabban pedig a Floodgate Entertainmentnél tűnt fel. Ez a csapat a Looking Glass megszűnése után a legendás csapat nem Warren Spectorhoz igazolt tagjaiból jött létre, és a Neverwinter Nights kiegészítője után most valami igazi nagy durranáson dolgoznak. Kíváncsian várjuk, mi is ez, és hogyan tér vissza Steve Meretzky a reflektorfénybe!

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

A majmolás nem ritka a sikerjátékok klónjait számlálatlanul ontó játékiparban (lásd még: „monkey business"), ugyanakkor kevés az igazán „majmos" játék (és ezzel meg is alkottam a Nosztalguru rovat eddigi legidiótább bevezető mondatát). A King Kong kapcsán megpróbáltuk összeszedni a fontosabbakat ebben az igazán speciális játékkategóriában, merthogy Donkey Kong óta a virtuális majom sem újdonság...

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve: APE ESCAPE

A Playstation egyik nagy sikere, amely változatos játékmenetével érdemelte ki, hogy öt év után is emlékezzünk rá. A játékban egy szökött majmokat összeszedő sinté... akarom mondani, idomárt kellett irányítanunk. Emberünknek a hálótól a fénykardig a legkülönfélébb eszközökkel kellett elkapnia a majmokat, akik nem reagáltak egyformán: volt, amelyiknél az üldözés, volt, amelyiknél a lopakodás, volt amelyiknél a bunyó segített. A logikai elemekkel tűzdelt aranyos platformjáték egy konzolgeneráció-váltást is túlélt: az Ape Escape 2 és 3 már Playstation 2-re jelent meg – sajnos a folytatások egyre kevésbé értek fel az elődhöz.

...10 éve: DONKEY KONG LAND

Pac Man mellett Donkey Kong is az Atari-korszak egyik megkerülhetetlen klasszikusa. A pénzbedobós automatákat és kvarcjátékokat is megjárt majom eleinte ellenség volt a róla elnevezett játékokban, amolyan King Kong-utánzat, aki elrabolt egy nőt. Az eredeti játékban a lány szerelmével (belőle lett később Super Mario) kellett a majom felé mászni egy létrákkal összekötött platformrendszeren, miközben ő hordókat gurítva próbálta megakadályozni, hogy az udvarló célt érjen. Mivel azonban a majom igen szimpatikus volt a játékosoknak, hamarosan csapatot váltott (mint a japán Godzilla-filmek címszereplője), és a Donkey Kong Land és Donkey Kong Country programokban már hagyományos platformjátékok irányítható hőseként láthattuk viszont. A majom sikere tíz évvel ezelőtt, a Gameboy Advance térhódításával megismétlődött – sőt diadalmenete azóta is folyamatos, jelenleg a Gamecube-os Donkey Konga a sláger.

...15 éve: SECRET OF MONKEY ISLAND

Kell-e bemutatni minden idők egyik legszórakoztatóbb kalandjátékát, a LucasArts aranykorának egyik gyöngyszemét? A legendás SCUMM-motorral készült, Ron Gilbert által tervezett, néhol egészen szürreális humorral megáldott kalóztörténet 1990-ben új dimenziókat nyitott a röhögés előtt. Guybrush Threepwood, a főhős, Larry Laffert is vígan lekörözte vicces párbeszédek, kínos szituációk és életveszélyes lánykérések tekintetében, és a „Nézd, ott egy háromfejű majom!" azonnal bevonult a játéktörténelem híres mondatai közé. A remek második és a minden szempontból zseniális harmadik rész talán még felül is múlta az elődöt, egyedül a 2000-ben elkészült negyedik rész, az Escape from Monkey Island váltott ki némi fanyalgást – az is leginkább a szokatlan 3D-s környezet miatt. Hogy mennyire remek sorozat volt Guybrush Threepwood ámokfutása, jelzi az is, hogy a Mobygames játékportál „Minden idők legjobb játékai" toplistáján jelenleg az első három Monkey Island-program egyaránt ott van a top 25-ben (az első, a harmadik, illetve a huszadik helyen). Hazai vonatkozású érdekesség, hogy a magyar játékosok által minden idők legjobb végigjátszásának kikiáltott cikket is eme játék apropóján követte el bizonyos CoVboy nevű személy... Ha már az érdekességeknél tartunk: kevéssé ismert tény, hogy egy cseh fejlesztőcsapat 1994-ben összehozta a játék paródiáját Donkey Island címmel – a meglehetősen színvonaltalan próbálkozás leginkább a felirataival okozott vicces perceket...

...20 éve: CONGO BONGO

Donkey Kong klónja első, Congo Bongo hamar megszületett, és bár sok újdonságot nem hozott a „kerüld ki a mozgó bigyókat és juss előre"-játékmenetben, mégis érdemes megemlíteni, már csak azért is, mert tíz különböző platformra is megjelent (sőt C64-en még ismertebbé is vált, mint az öreg Donkey). A program némely platformokon grafikájával tudott ráverni a felmenőre, illetve izometrikus ál-3D-megjelenítésével, ami akkoriban még egészen újszerűnek hatott.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **74.960** 93.700
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **94.360** 117.950
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **144.200** 180.250
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **150.600** 188.250
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **205.360** 256.700
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **203.800** 254.750
(ld.Sirius3 Max-nál, de Gigabyte 8I945P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **479.960** 599.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
6600GT PCIeX **29.800** 37.250
7800GTX turbo **107.520** 134.400
GA-8I 945-P **20.240** 25.300
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

3 ms Hyundai TFT-k (3 év gar.)
19" Q90U Pivot,DVI **95.960** 119.950
17" Q70U Pivot,DVI **67.360** 84.200
4 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 930BF Pivot,DVI **84.960** 106.200
17" 730BF Pivot,DVI **62.800** 78.500
Daewoo 17" 8ms 46.960 58.700
FSC 19" P19-2 DVI 99.960 124.950
Acer19" 1951DVI-s **76.960** 96.200
új: LCD TV-k 20-32"-ig

Sulinet expressz
Notebook-ok és konfigurációk

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia !)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX **104.800** 131.000
7800 GT 82.960 103.700 NV6600GT **29.960** 37.450
ÚJ X1800XT **102.480** 128.100 X1800XL **86.400** 108.000
X800RX **34.800** 43.500 X800XL **53.960** 67.450
Asus A8N-E 21.960 27.450 **Abit A8N-U 22.960** 28.700
Logitech MX1000 **11.600** 14.500 MX518 **9.560** 11.950
G7 cordless laser **17.960** 22.450 G5 laser **13.520** 16.900
3év garanciás Western Digital HDD-k **akciója**
80GB 8M **11.320** 14.150 320GB SATA **26.960** 33.700
SATA2: 200G **18.760** 23.450 250G/16M **22.960** 28.700
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3500+ **37.280** 46.600
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **89.960** 112.450
Pioneer 110D 8.400 10.500 **NEC4550 8.960** 11.200
SB Audigy4 **10.800** 13.500 X-FI Extreme **23.860** 29.600
A-DATA 512/500 12.240 15.300 **512/566 19.960** 24.950
Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) **21.960** 27.450
tápok: 400W **8.760** 10.950 450W silent **12.520** 15.650
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám: bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
NOVEMBERBEN IS : csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)

Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20, Szo: 10-16

web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

Sulinet expressz

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvarható, kb. 5 perc alatt kész! **1.000 Ft**

Processzorok	bruttó
Sempron (Socket A) 2400+ OEM	15.410
Sempron (Socket A) 2600+ OEM	15.990
Sempron (Socket A) 2800+ OEM	17.750
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	15.510
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	17.720
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	20.150
Athlon64 3200+ (939) OEM	34.100
Athlon64 3200+ (939) BOX	37.105
Athlon64 3500+ (939) OEM	43.675
Celeron-D 2.5GHz BOX	17.100
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.590

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250 / X300SE(PCIE)	9.815/14.390
ABIT 9550 / 9600 XT (256MB)	15.700/28.990
ABIT PCIE: X600Pro/X700Pro	21.490/33.490
MX 4000 / FX 5200	6.890/8.890
Club3D 6600GT: AGP/PCI-E	33.600/33.200

Asztali DVD-DivX lejátszók	bruttó
Mercury 3830	12.990
Airis L103	14.500
Yamada 6700	15.890

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	5.100/9.590
DDR400 512: Kigston 5év	13.990
DDR400 512: KingMax 3év	12.190
PenDrive 128/256 MB	2.395/3.830
PenDrive 512MB/1GB	6.545/12.380
SD Kingst. 256/512/1G	5.290/7.990/14.690
MMC 128/256/512/1G	3.290/5.290/8.390/15.690
C.F Kingst. 128/256/512	3.790/5.990/9.290

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	10.690/12.460
Maxtor (8M) 80/120/160	13.100/16.550/17.670
Maxtor (8M) 200/250	20.315/26.990
Maxtor (SA)120/160/200	17.770/18.690/20.610
Sams. (2M)40/80	12.590/13.990
Sams. (8M)80/160	14.990/20.790
Sams. (8M) 200/250	22.590/26.790
Sams. (SA)80/120/160	14.990/19.590/20.790
Sams. (SA)200/250	23.890/28.890
Seagate(8M) 120/160/200	17.990/19.890/20.590

3 év garancia!

Szoftverek	bruttó
Win XP OEM: Home / Prof.	23.390/36.990

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): KW7 / AX8	11.190/22.290
ABIT(2év): KN8 Ult. /AN8 Ult.	25.295/31.190
ABIT(2év): IC7 / IC7G	25.890/32.990
ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	17.590/18.350
ABIT(2év): AG8	29.090
ASUS A8N-SLI/Asr. K7S41GX	30.550/8.730
Asrock K8NPgrade NF3	11.895
Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	18.490/23.890

CD, DVD-írók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.590/4.990
Combo: LG / Toshiba	6.790/6.990
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.290/4.790
LG 4167 OEM: fehér/fek.	9.590/9.790
NEC OEM 4550 fehér/fekete	10.690/10.990
Pioneer 110 fehér/fekete	10.29010.590

Wireless LAN	bruttó
Gigab. 108MBit: PCI/PCMCIA	5.390/8.490
Gigab. USB 54MBit	7.200
Gigab. Wls. Router 54MBit	13.190
Gigab. Wls. Router 108MBit	18.390

További részletek online árlistánkon!

PHILIPS
GAMER FEJHALLGATÓK

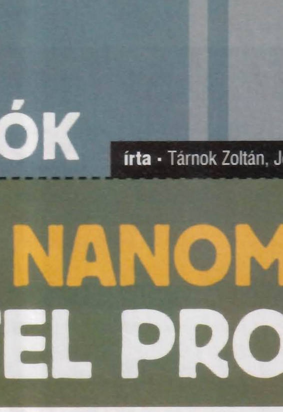
Kifejezetten játékosoknak készült fejhallgatókkal már eddig is találkozhattunk; ezúttal a Philips mutatott be olyan új termékeket, amelyekkel a játékos vásárlóközönség kegyeit igyekeznek elnyerni. Fejhallgató használatakor tudvalevőleg nem jelentkezik olyan érzet a nagy energiájú mélyhangoknál, mintha egy ütős hangfalat hallgatnánk (amikor az ember a gyomrában érzi a basszust). Az új Philips modellek épp ezen a téren kívánnak előrelépni a Sonic Vibes technológiával. Ez valamelyest hasonlít a force feedbackes játékvezérlőkben alkalmazottra. Az új fejhallgatókban olyan megoldás található, ami a mélyhangok függvényében plusz, a bőrön érzékelhető rezgésekkel igyekszik kiterjeszteni a hangélményt.

Az SHG8100 a legnagyobb modell, ami a Sonic Vibes mellett vezeték nélküli kialakítással is büszkélkedhet. Emellett az SRS Sorround Sound technológiát is megkapta, amivel egyfajta virtuális térhangzás állítható elő. A kisebb modellek a SHG8050 és SHG8010, vezetékkel kapcsolódnak a jelforráshoz, de a vibramotorok működtetéséről mindegyik esetében saját áramforrás gondoskodik. A modellpaletta része még az sbcHG100 modell is, ami mikrofont is kapott, így vérbeli játékos headsetnek tekinthető, mivel használatával szóban kommunikálhatunk játékostársainkkal.

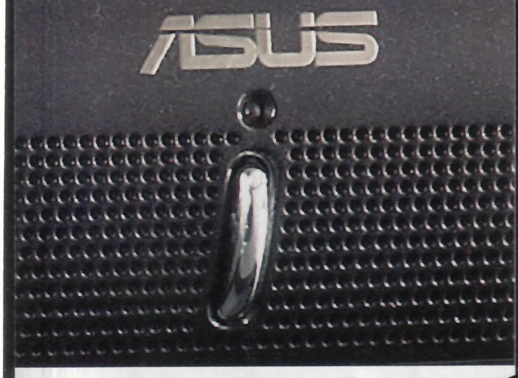
írta · Tárnok Zoltán, Joc

65 NANOMETERES INTEL PROCESSZOROK

Az Inteltől származó hivatalos információk szerint megkezdődött az első, 65 nanométeren készült kétmagos processzor, a Presler tömeges szállítása. A világ legnagyobb félvezetőgyártója egyelőre az asztali gépek piacára koncentrál kétmagos megoldásaival, így az otthoni felhasználók is hamar élvezhetik a kisebb csíkszélesség nyújtotta előnyöket. Mivel az AMD a múlt héten megnyitott Fab 36-os gyárában eleinte biztosan csak 90 nanométeres csíkszélességgel készít lapkákat, az Intel továbbra is meg tudja előzni riválisát a fejlettebb gyártástechnológia bevezetésével. A 65 nanométernek köszönhetően jóval kisebb méretben, így kevesebb költséggel készíthetők az amúgy meglehetősen bonyolult kétmagos központi egységek, tehát ez az átállás jelentősen fellendítheti a többszálú feldolgozást biztosító processzorok iránti keresletet. Az Intel állítása szerint az év hátralevő alig két hónapjában 65 nanométeres processzorok százezreit tudja majd értékesíteni, ami az egyelőre igencsak szűkös készleteket jelentősen felhígítaná. Emellett fontos hír, hogy a Yonah, Presler és Dempsey 2006 elején egyaránt elérhető lesz nagy tételben a számítógépgyártók számára. A Pentium D 900-as sorozatot alkotó Presler magos processzorok 2,80, 3,00, 3,20 és 3,40 GHz-es órajelen lesznek elérhetők, mindegyikük 800 MHz-es rendszersínt használ. Az összesen 4 MB, azaz magonként 2 MB másodszintű gyorsítótár igen erőteljessé teszi, de ez még nem minden: a hamarosan megjelenő Pentium Extreme Edition 955 3,46 GHz-es órajel mellett 1066 MHz-es rendszersínt használ, támogatja a Hyper-Threadinget, és elsőként elérhetővé teszi az Intel virtualizációs technológiáit – de mindehhez megköveteli az i975X lapkakészletet.



ASUS
PM17TU, PM17TE



A világ legnagyobb alaplapgyártója bemutatta 3 ms válaszidejű képernyőjét, ami minden eddiginél tisztább és szebb képet ígér. Két új taggal bővült az ASUS PM17 sorozata, ez a PM17TU és a PM17TE, melyek alacsonyabb válaszidőt, további képjavító eljárásokat és az Asus Crystal Shine és Color Shine technológiákat ígérik. A Splendid technológia minden képkocka minden képpontját külön kiértékeli, és különböző területek adatai alapján finomhangolja őket, nem pedig az egész képet nézve. A színek, a fényerő, a kontrasztarány és az élesség minden ilyen területen külön állítódik be, mind-mind úgy, hogy az emberi szem adottságainak a lehető legjobban megfeleljen. Természetesen az új sorozat mindkét tagja része az Asus ZBD-garancia programjának, melynek lényege annyi, hogy akár egyetlen világos képponthiba esetén is ingyen kicserélik az adott terméket. A kijelzőkre három év általános garanciát kapunk.

PHILIPS GOGEAR

Az új Philips lejátszók háromféle méretű merevlemezzel lesznek kaphatók

A Philips új merevlemezes lejátszói a szokásos MP3 zenék mellett WMA fájlokkal is megbirkóznak és JPEG formátumban tárolt fényképek megjelenítésére is képesek. A gyors és egyszerű kezelhetőségről megvilágított érintőgombok (ez ismerős lehet valahonnan...), illetve a Philips SuperScroll rendszere gondoskodik.

A HDD6320 30 GB-os (kb. 15 000 MP3 szám), a HDD1620 6 GB (kb. 3000 MP3 szám), a HDD1420 pedig 4 GB-os (kb. 2000 MP3 szám) kapacitású merevlemezzel rendelkezik. A három készülék mindegyikében található beépített mikrofon, így a diktafon funkcióval emlékeztetőket, beszélgetéseket rögzíthet a felhasználó. Az alkalmazott WAV formátum azonban sajna nem túl takarékos helykihasználás szempontjából.

A lejátszók merevlemezét – a szokásos módon – USB 2.0 porton keresztül lehet feltölteni. A legnagyobb modell 15 óra, míg a két kisebb 18 óra folyamatos üzemet biztosít egy akkumulátorfeltöltéssel. Az opcionálisan használható gyorstöltés funkcióval egy óra alatt kb. 70%-os töltöttségre lehet feltornászni a teljesen lemerített akkut.

A GoGear lejátszók támogatják a Microsoft-féle PlaysforSure technológiát, aminek on-line áruházakból letöltött anyagok lejátszásánál van jelentősége.

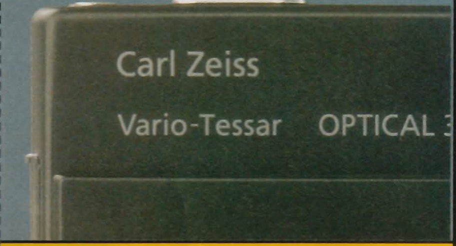
SONY DSC-T9

6 MEGAPIXELES HITELKÁRTYA

A Sony új digitális fényképezőgépe két olyan jellemzővel rendelkezik, ami a kompakt kategóriában még nem mondható általánosnak. Az egyik a 6 megapixeles felbontás, a másik pedig az op-

tikai képstabilizátor. A gép 1/2,5" méretű CCD-je legfeljebb 2816x2112 képpont méretű, JPEG formátumú fotók készítésére ad módot. Hang, illetve videoklipek rögzítésére nincs lehetőség. A Carl Zeiss zoom objektív 38-114 mm-es tartományban (hagyományos filmes formátumra átszámítva) tud dolgozni, f/3,5-f/4,3 fényerő mellett. Említést érdemel, hogy makró módban 1 cm-re is képes élességet állítani a gép.

Az utófókusz rendszer 5 fókuszponttal dolgozik, gyenge megvilágítás esetére AF segédfény is rendelkezésre áll. Az érzékenység nem a szokásos határok között állítható, mivel ISO 64 és ISO 640 közötti értékeket választhatunk ki. Fénymérési módokból viszont a három legelterjedtebb használható: több szegmenses, középre súlyozott és szpot. A zársebesség 30-1/1000 mp között változhat, a hosszabb záridőknél képzaj-csökkentő elektronika gondoskodik arról, hogy kevésbé legyenek szemcsések a fotók. Felvételi módokból nincs választék, a gép automatikusan állítja be a rekeszt és a záridőt, a felhasználó ebbe nem szólhat bele - de egy ilyen gép vásárlója valószínűleg nem is akar... Optikai kereső nincs a gépen, erre a célra a 2,5" méretű színes LCD használható. Ez a megoldás nem kifejezetten energiatakarékos, mivel az LCD viszonylag sok áramot fogyaszt.

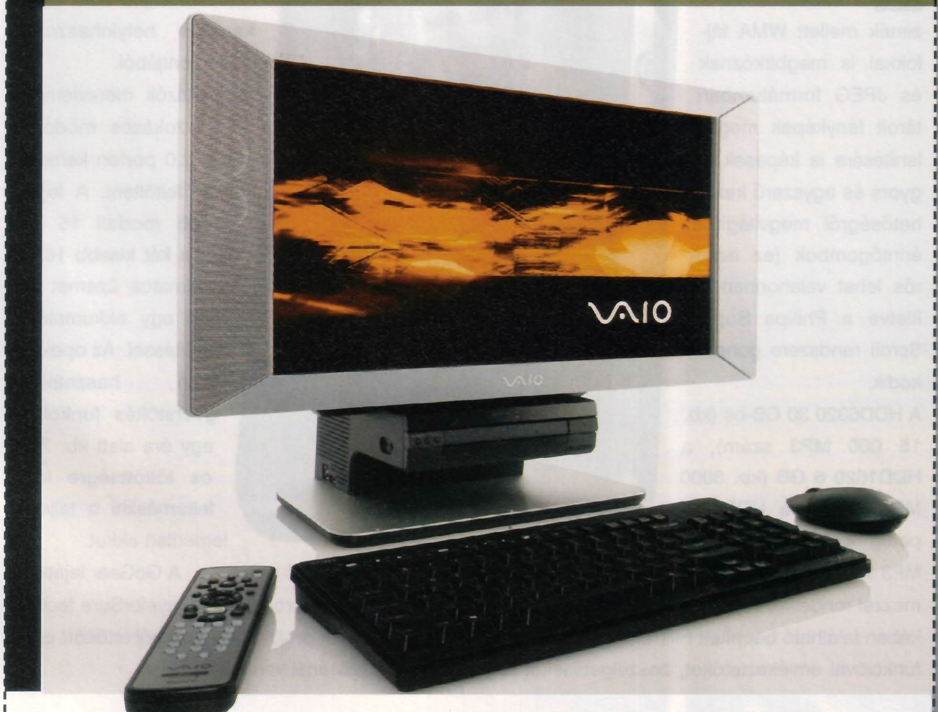


SONY VAIO

VA TV-PC

A Sony által bevezetett VAIO márkanevet elsősorban a cég noteszgépei tették ismertté, azonban egy ideje már asztali gépek is találhatók ebben a termékcsaládban. Októberben újabb modellekkel bővül az asztali VAIO-k köre, mivel bejelentették a VA sorozatot. A sorozat tagjai legalább 3 GHz-es P4-es processzort, 1 GB RAM-ot, kétrétegű DVD írót, integrált vezetéknélküli hálózati csatolót, valamint 256 megás Mobility Radeon X700-at tartalmaznak. A beépített merevlemez legfeljebb 320 GB kapacitású lehet - ha ez kevés lenne, második HDD-vel is kiegészíthető a rendszer.

Az egyes modellek előre telepített Windows XP Home vagy Media Edition változatot tartalmaznak. Fontos kiemelni a gép megjelenítőjét, ami 20" méretű - a Sony XBRITE technológiájával (ez teltebbé, élénkebbé teszi a színeket) megspékelt - WXGA LCD monitor. A géphez egy 2.1 kiépítésű hangfalszett tartozik. A VAIO VA modelleket elsősorban nappalikba szánja a Sony, a cég elmondása szerint a gépek erősségei közé tartozik a TV műsorok megjelenítése, rögzítése, illetve feldolgozása. A TV műsorok mellett természetesen egyéb video (DVD) illetve audio anyagokkal is elbánik a gép. Játékokban mindamellett nem várhatunk fergeteges teljesítményt tőle, de nem is arra tervezték - sokkal inkább arra, hogy a nappali dísze és multimédia-központja legyen.



ZBOARD

JÁTÉKOSOK FEGYVERE

írta • Grath

Ahány ház, annyi billentyűzet – általában azért nem is írunk sokat a klaviatúrákról (jelen számunk a kivétel), mert olyan nagy különbség nincs köztük. Az egyik pirosan világít, a másikon van öt extra programozható gomb, a harmadik meg két darabra van szedve; igazából itt a személyes ízlésnek kell döntenie, mi tanácsot adni nem nagyon tudunk. Most azonban mégis kivételt teszünk, ám tesztünk alanya nem szokványos klaviatúra, hanem egy direkt játékosok számára készített darab, mely a Zboard névre hallgat.

Ha megvesszük a körülbelül tízezer forintba kerülő pakkot, a csomagban találhatunk egy látszólag normális billentyűzetet és egy leporelló-szerűen hajtogatható, fura alakú gombokkal teli másik gombkiosztást. Lényegében ez a Zboard nagy ötlete: a billentyűzet alapjáról egy mozdulattal leszedhetjük a gombokat, majd egy manőverrel máris egy új készletet csúsztathatunk és erősíthetünk rá. Mindezt akár a gép kikapcsolása nélkül, egy nagyon rövid installálást követően (egy baráti tanács: ha nem akarjátok egy órán át az asztalt rágni és agyvérzés-szerű rohamokat produkálni, győződjetek meg róla, hogy a gépen fenn van a SP2 a WinXP-hez...).

álló újratárazás-gomb. Gépelni ugyan nem fogunk vele, de hát arra ott van a másik verzió.

Kiegészítők

A Zboard azonban nem csak ennyiből áll: a legnépszerűbb(nek jósolt) játékokhoz külön kidolgozott gombkiosztások vásárolhatók meg cirka hatezer forintért. Mi ebből kettőt próbáltunk ki – nem fogjátok elhinni, de a World of Warcraft-módra átalakított volt az egyik. Azóta már ketten is ezzel felfegyverezve gyűrjük le Azeroth szörnyeit, és benyomásaink többségében pozitívak. Az átszokási idő meglehetősen hosszú volt (30 nap játék után már eléggé berögzülnek a parancsok...), de megérte. A billentyűzet jobb oldalán elhelyezkedő billentyűk a legfontosabb parancsokat (/g, /w stb.) és a menüpontokat teszik elérhetővé, és az egy gombbal előhívható emoteoknak is örültünk – de hogy itt a legtöbbet használt /hi miért maradt ki, nem igazán értettük.

A másik kipróbált gombkiosztás a Battlefield 2-höz készült volt, ami lényegében a standard verzióhoz járó FPS-klaviatúra átrajzolt, sokkal igényesebb kidolgozású változata. Túl sok pluszt ahhoz képest nem nyújt, hacsak nem tekintjük annak, hogy külön ki van írva a rengeteg BF2-specifikus gomb funkciója (pl. a füstgránát, az ejtőernyő vagy éppen az utánégető).

Összességében a Zboard nem jelent nagyságrendi különbséget a „normál" billentyűzetekhez képest, bár az biztos, hogy FPS-eknél nagyszerűen beválik. Chris külön kiemelte, hogy a WoW-ozás közben befalt sajtos pufik morzsáit a hajtogatható gombkiosztásokból egy mozdulattal ki lehet szórni, úgyhogy adott esetben ez is nagy előny lehet. Az is biztos, hogy szívmelengető dolog WoW-os designt kapott billentyűzettel játszani, vagy éppen látni az irigységet egy klánbajnokságon, miután egy speciálisan Call of Duty 2-es billentyűzettel jelentünk meg.

Az alap gombkiosztás teljesen mindennapos kinézetű, közepesen halk kidolgozású lett. Én imádtam, hogy két USB-bemenet is található rajta – tudom, ez közel sem új találmány, de akkor is! Természetesen kapunk rá zenelejátszó-vezérlő gombokat, kilenc szabadon programozható egyéb gombot, valamint összesen 28, egyetlen gombnyomással elérhető Windows-, illetve böngésző-utasítást. A dobozban mellékelt másik gombkiosztás már cseppet sem hasonlít a megszokott látványhoz: a jobb oldali numerikus billentyűk hiányoznak, a Home, End stb. gombok máshol kaptak helyet, a bal oldalt pedig egy első pillantásra teljesen őrült gomberdő uralja. Ez a gyártó által „pillangó-elosztásnak" nevezett megoldás az FPS-rajongók igényeit szolgálja ki, és bár talán nehéz elhinni, tökéletesen bevált mind a F.E.A.R., mind a Quake 4 gyűrése közben. Különösen hasznos a különálló, méretes guggolás-, illetve ugrás-gomb, valamint a külön-

Ám hogy ez megéri-e az árát, más kérdés – elvégre közel ennyiért már megkapjuk a Logitech legdurvább vezeték nélküli egér plusz billentyűzet kombóját. Ha mondjuk feleennyibe kerülne, mindenkinek szívből tudnám ajánlani, hogy vegye meg az alapverziót és kedvenc játékának gyönyörű gombkiosztását, így viszont csak az igazi megszállottaknak éri meg...

Minden kedves vásárlónknak
576 KByte
a hely ahol játszva vásárolhatsz
Pólus
419-4117
Mammut II
345-8076
Árkád
434-8076
Campona
424-3424
PS2 - XBOX - GBA - GameCube - PSP - NDS
Duna Plaza
239-2858
West End
238-7576
Europark
280-9585
Debrecen Plaza
06-52/342-120
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation
PC CD ROM
XBOX
AKCIÓFIGURÁK
GAME BOY ADVANCE
PlayStation.2
NINTENDO DS
PSP
Szeged Plaza
06-62/468-978
Kecskemét - Malom
06-76/328-119
Online Áruház
www.576.hu
Telefonos rendelés
06-70-365-0385
www.576.hu
... és Programokban Gazdag Új

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket...

Eredeti játék - egyedi ajándék!

A karácsony közeledtével egyedi ajándékkal fejezzük ki hálánkat a nálunk vásárlóknak: minden, az 576 Shopokban (értelemszerűen az 576 Online Shop-ban is) vásárolt játékhoz a lenti képen látható csinos szilikon-karkötőt adjuk ajándékba.

Bónusz meglepetés:

Egy regisztrációs lapot is kapsz - ha ezt visszaküldöd a címünkre (1329 Budapest, Pf.: 24) vagy személyesen leadod valamelyik 576 Shopban, sorsoláson veszel részt. Kétszer sorsolunk: egyszer 2005. 12. 20., és egyszer (azokra való tekintettel, akik a karácsonyfa alatt találják a nálunk vásárolt játékot) 2006. 01. 10.

Mindkét alkalommal egy-egy 50 ezer forintos vásárlási utalvány lesz a szerencsés nyertes jutalma.

Évet Kívánunk! **576**

ATI X1000-ES KÁRTYÁK

X VADÁSZOK

írta · Martinm

Az nVidia már a nyár elején megkezdte hódító körútját legújabb kártyáival, az ATI pedig egészen mostanáig csendben figyelte, mint tör egyre feljebb riválisa. Októberben aztán robbantott egy teljesen új felépítésű GPU-szériával, hogy teljesen lemossa a színről vetélytársát, vagy legalábbis visszaállítsa az erőegyensúlyt.

Az nVidia a tragikusan rossz FX sorozat után alapjaiban gondolta újra VGA-kártyáit, ami meg is hozta a várt eredményt. A GeForce 6-os sorozatban több közönségsiker is született, ráadásul a szolgáltatások egy része is igen népszerűnek bizonyult. Az ATI korábbi fölényes győzelmei után a Radeon X800-as szériája még felvette a versenyt a 6800-as GeForce-okkal, az idei év elejére azonban nyilvánvalóvá vált: a 25 éves kanadai cégnek radikális váltásra van szüksége ahhoz, hogy versenyben maradhasson.

Az nVidia úgy döntött, hogy alapvető változások helyett inkább a jó időzítéssel próbálja megnyerni a vásárlókat. A GeForce 7-es széria leginkább a már bevált architektúra bővítésének, erősítésének tekinthető. Ezzel nemcsak a költségeken és fejlesztési-gyártási időn spórolt az nVidia, azt is elérte, hogy úgynevezett „hard launch"-ot hajtson végre, vagyis a bejelentés napján ott díszelgett a kiskerek polcain az új széria (na persze nem Magyarországon, de itt sem kellett 1-2 hétnél többet várni). Az ATI egy apró tervezési hiba miatt hónapokat késett, továbbá a teljesen új, 90 nm-es gyártástechnológia bevezetése is lassabbnak bizonyult, így az október 5-i napra nem sikerült túl sok X1800-ast és X1300-ast a kereskedőkhöz juttatni. A helyzet persze nem tragikus, hiszen az ATI minden szegmensben bemutatott legalább egy új jövevényt, és az elérhetőség dátumait is megadta, amiket eddig nagyjából tartani is tudott.

TESZTRENDSZER

AMD Athlon 64 3800+ CPU, MSI K8N Diamond alaplap, 2x512 MB OCZ PC3200 DDR memóriamodul, Seagate Barracuda 80 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és Gigabyte PCU22VG CPU-hűtő. Microsoft Windows XP SP2, nVidia nForce4 6.70, ATI Catalyst 5.10a béta driver, nVidia ForceWare 81.15, DirectX 9.0c.

MINDENT ELÖLRŐL

Az R500-as chipeket az alapjaitól tervezte újra az ATI. Teljes pompájában 16 futószalagot és 8 vertex egységet tartalmaz a chip, ám a felépítésnek, és a futószalagok jobb kihasználtságáért felelős Ultra-Threading Dispatech Processzornak köszönhetően ez a 16 futószalag is képes felvenni a versenyt az nVidia G70 24 futószalagjával. Természetesen immár az ATI is a Shader Model 3.0 szabványt támogatja, ráadásul teljes, 32-bites pontossággal. Emellett képes HDR-effekteknél is minden esetben élsimításra, ami riválisáról nem mondható el. További hasznos újdonságok a betekintés szögétől független anizotrop szűrés és az Adaptive élsimítás (ezt az nVidia saját kártyáinál Transparent AA-nak nevezi). Ennek lényege, hogy az átlátszó textúrákon belül is képes élsimításra a GPU, ami nagy fegyvertény a látvány és képminőség szempontjából.

A széria két legerősebb tagja az X1800XT és az X1800XL nevet kapta, míg alattuk, a középkategóriában az X1600XT/Pro (RV530) és az X1300/Pro/Hypermemory (RV515) helyezkedik el – ezek mind 90 nm-es gyártástechnológiával készülnek. A csúcskategóriás, nem kevesebb, mint 321 millió tranzisztorból felépülő (az nVidia G70 302 millióból áll) R520-as chip 16 pixel egységgel és 8 vertex shaderrel dolgozik, a középkategória felső szegmensét célzó X1600 RV530-asa 12-vel (5 vertex egység mellett), míg a legkisebb példány, az RV515 4 futószalagot és 2 vertex egységet kapott. A 90 nm-es gyártás miatt az órajelekkel is bőkezűen bánt az ATI, így a leggyorsabb GPU 625 MHz-en (az X1800XL 500 MHz-en), míg az X1600XT 590 MHz-en ketyeg. Ehhez a ma beszerezhető leggyorsabb GDDR3 memóriákat használta a gyártó, így a csúcskártyán 1,5 GHz-en dolgoznak a chipek (X1800XL: 1 GHz), míg a középkategóriás X1600XT-n 1,38 GHz-en.

A legkisebb változatot kivéve mindegyik új GPU-ban a legújabb, legfejlettebb memóriavezérlőt alkalmazták, ami bizonyos tekintetben a korát is megelőzi. A minden memóriafajtát kezelni képes Ring Bus vezérlő (DDR1-től GDDR4-ig) 2 belső, egyenként 256 bites vagy 128 bites buszon küldi az adatokat a négy csomóponthoz, amikhez 8x32 bites elosztásban kapcsolódnak a memóriák. Ezzel a memóriachipek felé maradt a 256 bites sávszélesség, ám ezek elérése gyorsabb, ráadásul az elosztásnak köszönhetően rugalmasabb is a rendszer. A Ring bus vezérlő talán leg-

TERMÉK	SAPPHIRE Radeon X1600XT	CONNECT3D Ati X800GTO	ASUS nVidia GeForce6600GT
Quake 4 - 1024x768, HQ [fps]	68	90	75
Half-Life 2 - 1280x1024, HQ, 4AA/8AF [fps]	86	98	71
Need for Speed Underground 2 - 1024x768, 4/8, HQ [fps]	35	48	36
F.E.A.R - 1024x768, HQ (legkisebb, átlagos, legnagyobb) [fps]	18, 44, 84	22, 45, 82	13, 41, 90
Call of Duty 2 - 1024x768, HQ [fps]	28	29	21
Splinter Cell: Chaos Theory - 1024x768, HQ (SM 3.0+HDR) [fps]	37	41*	31

*: Shader Modell 2.0 mellett, HDR nélkül

nagyobb előnye, hogy programozható, így akár minden játékhoz egyedi memóriakezelést írhatnak az ATI szoftvermérnökei, ami jelentősen befolyásolhatja a kártyák teljesítményét. Az új GPU-knál mutatkozik be az Avivo egység is, ami hardveresen támogatja a HD szabványú filmek (de)kódolását, ezzel tehermentesítve a központi processzort.

A GeForce 7800GTX-szel megegyező méretű nyáklapot alkalmazó X1800XT hűtése – amelyet már az X850XT kártyákon is láthattunk – két kártyahelyet foglal el. A bekapcsoláskor rendkívül hangos ventilátor szinte azonnal elcsendesedik, és csak intenzív 3D-s igénybevétel mellett gyorsul és hangosodik fel újra. Az azonos méretű és kialakítású nyáklapra épülő X1800XL már beéri a 7800GT-éhez hasonló, egy kártyahelyes hűtéssel, ám a referencia-design szerinti ventilátor kis mérete – zaj és hűtőteljesítmény szempontjából is – aggasztó, ráadásul hasonló hűtést kapott az X1600XT is.

AZ NVIDIA RÉMÁLMA

Az ATI legnagyobb, legerősebb kártyája, a fél GB-nyi fedélzeti tárral gazdálkodó X1800XT beváltotta a hozzá fűzött reményeket, így szinte minden tesztben megelőzte a GeForce 7800GTX-et, ám a gyengébb modellekkel már nem volt ekkora szerencséje az ATI-nak. Az X1800XL majdnem minden esetben kikap a már jó ideje kapható GeForce 7800GT-től, és az X1600XT-nek is erős ellenfelekkel kell megküzdenie saját szegmensében. Itt pedig nem csupán az nVidia sikerkártyáitól, az egyre olcsóbb GeForce 6600GT-től és a karácsonyi szezon egyik bestsellerének ígérkező 6800GS-től (nagyjából egy 6800GT teljesítménye 50-60 ezer forintos bruttó áron) kell tartania az X1600XT-nek, hanem az ATI egyik újdonságától, az X800GTO-tól is, ami nem más, mint egy alacsonyan árazott Radeon X800Pro. Ahogy a mérésekből látható, aki a jelenlegi legjobb és legerősebb videokártyát szeretné hazavinni, válassza a Radeon X1800XT-t. Az alsóbb régiókban rendre találhatunk olyan modelleket, amik gyorsabbak az új, X-szériás változatoknál és sok esetben jobb ár/teljesítmény aránnyal is bírnak. Az ATI új képjavító eljárásai kiválóan helytálltak, nagy szükség volt rájuk és a kivitelezés is tökéletesre sikerült.

GEFORCE ULTIMA

A Radeon X1800XT november eleji bevezetését követően az nVidia sem váratott magára és a lapzártánk előtti utolsó pillanatban bemutatta a legerősebb GeForce-ot. A 7800GTX feltupírozott változata az X1800XT-hez hasonlóan 512MB GDDR3-as fedélzeti memóriát kapott, valamint a kanadaiak fölé licitálva effektív 1,7 GHz-en járatja a memóriákat, ami 200 MHz-cel magasabb az ATI változatánál, és nem kevesebb, mint 500 MHz-cel az eredeti frekvenciánál. Hogy a GPU se maradjon ki a ráncfelvarrásból, ennek az órajelét is megemelte a gyártó, így az eddigi 430 MHz helyett az új kártyákon 550 MHz-es chipet alkalmaz.

Tulajdonképpen tesztre sincsen szükség ahhoz, hogy kitaláljuk: a nyers sebességnövelés, valamint a memória megduplázása könnyedén röpíti a 7800GTX 512-t a PC-s videokártya-mezőny élére. Igaz, a luxus ára meglehetősen borsos, nagyjából 170-180 ezer forintot kell leszurkolnunk a legnagyobb GeForce videokártyáért.

FILLÉRES CSÚCSKÁRTYA

Az árlistákban nagyjából egy hónapja tűnt fel az ATI Radeon X800GTO változata. Ez az átmatricázott X800Pro meglehetősen jó áron beszerezhető, sőt ha megfelelő változatot választunk, egy kis trükkel még erősebb kártyát faraghatunk belőle. A tesztben is szereplő Connect3D kártyáját eleve X800Próként ismeri fel a gép (de ilyen például a Sapphire X800GTO2-je is), amihez fontos adalék, hogy a kártya VIVO-s kivitelű. Akik annak idején figyelték a hasonló videokártyákat, sejthetik, hogy ez nem más, mint egy szoftveresen lefojtott X800XT – vagyis egy BIOS-frissítéssel és némi órajel-tuninggal könnyedén juthatunk 100 ezer forintos videokártyához. (A sikertelen átalakításból származó károkért nem vállalunk felelősséget!)

FEJ FEJ MELLETT

Az X1800XL és X1600XT vártnál gyengébb teljesítménye ellenére hiba lenne kudarcként tekinteni az új Radeonokat. Szolgáltatásaikat és felépítésüket tekintve kiváló hardverek, így későbbi driver-optimalizálásokkal, és okos (na meg agresszív) árazással még könnyedén válhatnak a 6800GT/6600GT-hez fogható közönségsikerré. Vagyis az egyensúly helyreállt: az ATI kiváló GPU-t alkotott, telezsúfolva hasznos szolgáltatásokkal – de látványosan nem tudott elhúzni az nVidiától. Ami nem is baj, hiszen ez még ádázabb harcra készteti a két GPU-óriást, ami nekünk, felhasználóknak csakis előnyös lehet.

TERMÉK	ATI Radeon X1800XT	MSI GeForce 7800GTX	SAPPHIRE Radeon X850XT PE	ATI Radeon X1800XL	ASUS GeForce 7800GT
Doom 3 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	43	53	40	36	47
Far Cry - 1600x1200, VHQ, 4AA/8AF [fps]	65	55	55	57	50
Half-Life 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	112	106	108	105	102
NFS Underground 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	47	26	40	39	21
Riddick - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (SM 2.0) [fps]	31	44	30	25	38
F.E.A.R beta - 1024x768, HQ [fps]	75	82	59	61	72
F.E.A.R beta - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	45	29	32	23	24
Battlefield 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	127	86	81	91	71
SC: Chaos T. - 1024x768, HQ (SM 2.0) [fps]	101	100	76	79	85
SC: Chaos T. - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (SM 2.0) [fps]	45	41	30	34	34

SONY PSP

írta · Sasa

PSP szeptemberi premierje óta a kézikonzol rajongóinak semmi okuk sem lehetett panaszra, mivel rendre jobbnál jobb játékok jelentek meg kedvencükre. A novemberi hónap azonban biztos, hogy arany betűkkel lesz megjelölve naptárjukban, hiszen innentől minden idők egyik leghíresebb játékának, a GTA-nak portjával is játszhatnak.

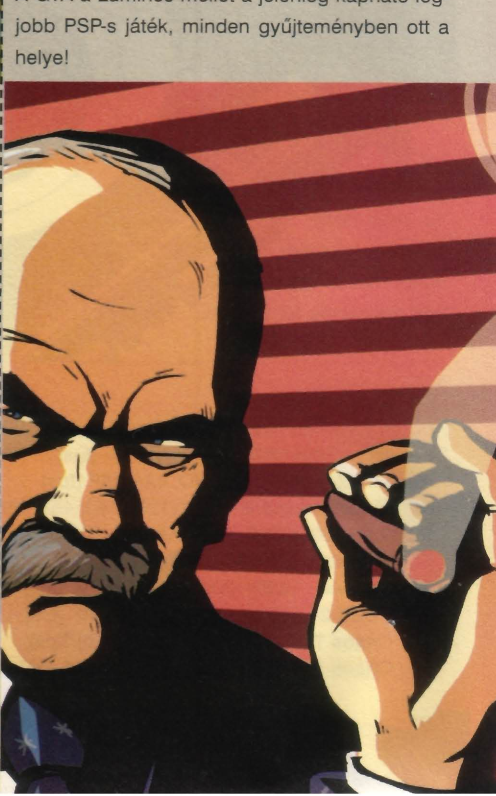
GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Fejlesztő: Rockstar Leads
Kiadó: Take2
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés:

Bármennyire hihetetlen, minden idők legnagyobb szabadságát nyújtó játéka megjelent PSP-re is. Jómagam nem igazán rajongtam a sorozatért, de megértettem miért kedvelik több millióan a Rockstar gyermekét. Minden előítéletem ellenére, az előzetes videók és képek alapján úgy döntöttem, adok még egy esélyt a GTA-nak és megpróbálok elveszni Liberty City világában. Rengeteg játékkal jártam úgy, hogy annak PS2 vagy Xbox verziója képtelen volt elvarázsolni, de ugyannak a játékmenetnek és képi világnak a tenyerembe varázsolt változatától hetekig nem voltam képes lemondani. Ugyanez a helyzet a GTA-val is. A képekből talán nem jön át, de a Liberty City Stories grafikája szinte teljes egészében megegyezik a PlayStation 2-es alapjátékkal. Ugyanaz a város, nyüzsgő forgalom, időjárási viszonyok és napszakok váltakozása, az utcákon bóklászó megszámlálhatatlan járókelő valamint kivételesen jó forgatókönyv jellemzi, mint nagytestvérét. A játék főszereplője és a vele kapcsolatban álló mellékszereplők a GTA sorozathoz hasonlóan mesterien kidolgozott küllemű és jellemű karakterek, akik természetesen nem idegenkednek a brutalitástól és a perverziótól – éppen ezért nyugodt szívvel testálják ránk a legbrutálisabb küldetéseket, amiket minden viszolygásom ellenére felettébb szórakoztatóra sikeredtek. A konkurens bandavezér leleplezésén például napokat röhögtem. A cél az volt, hogy készítsek néhány kompromittáló fotót a helyi erők egyik vezetőjéről, akit egy idő után lencsevégre kaphattam, miközben csecsemőruhában hajkurászta a prostituáltakat a parkban...

A történettel és a küldetésekkel tehát minden a legnagyobb rendben van, de képes-e elboldogulni Liberty City megjelenítésével kedvenc konzolunk? A válasz egyértelműen igen! A képi világ valami egészen elképesztő, de ami a legfontosabb, folyamatosan 30 frame/sec-et produkál, azaz szaggatásnak semmi jele, sőt többen megjegyezték, hogy a PSP-s GTA-ban nagyobb a látótávolság, mint amekkora a PS2-esben volt... A gyönyörű grafika azonban mit sem érne, ha minden egyes küldetés felvételekor 25-30 másodperces töltési idővel szembesülnének a játékosok. A GTA azonban ebből a szempontból is jelesre vizsgázott, a játék ugyanis szinte alig tölt! A küldetések felvételekor maximum 10 másodpercig látjuk a töltőképernyőt, a többi esetben 2-3 másodperc alatt visszakapjuk a játékképernyőt úgy, hogy közben a lemezről folyamatosan üvöltenek a Liberty City szokásos GTA minőségű soundtrackjei.

Nem ejtettem még szót a játszhatóságról. A GTA PSP-s változatában a járműveket az analóg karral irányíthatjuk. Megkockáztatom: a kézikonzol karjára írt irányítási rendszer jobban működik, mint a PS2 Dual Shock kontrollere... A lövöldözős részekkel azonban már más a helyzet. A szokásos befogási rendszerrel operáló harcrendszer ugyanis sok esetben hibázott és nehezítette meg a dolgomat – ám ez a nüansznyi hiba sosem vette el a kedvemet a további játéktól. A GTA a Lumines mellet a jelenleg kapható legjobb PSP-s játék, minden gyűjteményben ott a helye!



A trükközés kötelező. Vegyetek példát Stökiről, ő is hogy kidumálta magát a whiskey-balhéból...

FIFA 06

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■■□

A FIFA 2005 megjelenését követően két dologban mindenki egyetértett. Az egyik, hogy ez az akkor kapható legjobb fociprogram, a másik pedig, hogy sajnos akadt néhány apró, de bosszantó hiba (pl. amikor a bíró a sípjába fúj, egy pillanatra megakad a játék) ami miatt a program közel sem volt tökéletes. Ekkor még csak bíztunk benne (ma már tudjuk), hogy a készítők a következő FIFA készítésekor tanulnak majd a hibáikból, és gyermekbetegségtől mentes résszel jönnek ki majd. Örömmel jelenthetem tehát, hogy a FIFA 06 az előd összes hibáját levetkőzte. A játék mindig folyamatos, sehol egy röccenés vagy bántó megakadás, a cselezést is ki-

javították (már nem kell egyfolytában a d-pad felé nyúlni, elég, ha lenyomjuk a bal ravaszt) és némileg a grafikát is feltupírozták. A stadionok sokkal jobban néznek ki, a közönség egyfolytában hullámzik és őrjöng, a játékosok pedig tisztán felismerhetők a visszajátszáskor. A d-paddel most már ugye nem cselezünk, hanem taktikákat adhatunk ki, az analóg karral pedig vezetjük a labdát, aminek sokat javult fizikája. A FIFA 06 újabb lépést tett a tökéletesség felé, így most már keserű szájíz nélkül jelenthetjük ki, hogy megjelent a legjobb hordozható fociszimulátor.

SSX on Tour

Fejlesztő: EA Montreal
Kiadó: Electronic Arts
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■■□

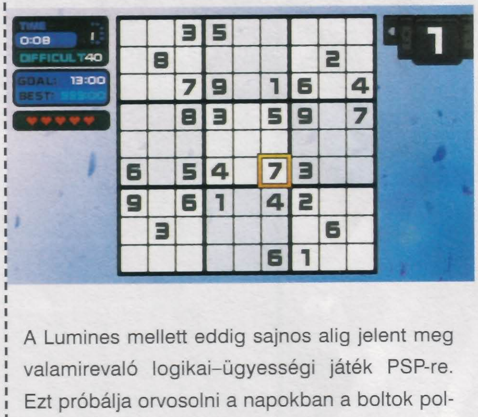
Minden idők legkirályabb extrém sportjátéka, az SSX on Tour megjelent PSP-re is! Az addiktív játékmenetéről ismert deszkás játék legújabb részében immár nem csak snowboardon, hanem sílécen is bebizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a pálya ördögei. Az elképesztő grafikával megáldott játékban pofonegyszerűen, a d-paddel hajthatjuk végre a trükköket, amikért a jobb oldali csúszkán pontokat gyűjthetünk, hogy azt vagy egy extra mozdulatsor kivitelezésére, vagy nagyobb sebességre váltsuk. Az SSX-ben a cél az, hogy a trükkökért kapott pontokat kamatoztatva a lehető leggyorsabban érjünk le a pályán; és tegyük mindezt úgy, hogy az adott szakaszon a lehető legtöbb eldugott jelvényt összegyűjtjük. A versenyek megnyerésével, az elődhöz hasonlóan, most is tapasztalati pontokat kapunk, amit

a gép automatikusan kioszt karakterünknek, aki a következő versenyen gyorsabb, magabiztosabb, fordulékonyabb stb. lesz. A GTA cikkben nem említettem, de a Liberty City Stories nagyszerű többszereplős játékmóddal lett megáldva. Ugyanez a helyzet az SSX-szel is: Wi-Fin keresztül ugyanis bármelyik barátunkat kihívhatjuk egy jó kis versenyre.

Az On Tour tehát gyönyörűen kivitelezett versenyjáték, ami minden bizonnyal nem csak az extrém sport szerelmeseinek okoz majd kellemes pillanatokat.

Go! Sudoku

Fejlesztő: Sumo Digital
Forgalmazza: Sony
Értékelés: ■■■■■■■■□□



A Lumines mellett eddig sajnos alig jelent meg valamirevaló logikai–ügyességi játék PSP-re. Ezt próbálja orvosolni a napokban a boltok polcaira kerülő Go! Sudoku, ami napjaink legnépszerűbb rejtvényjátékán alapul. A japánból származó Sudoku az elmúlt évek során az Egyesült Királyságban és Európa több országában olyan népszerűségre tett szert, hogy mára már külön szakirodalma is van. A Sudoku nagyszerűsége az egyszerűségben rejlik. A játékhoz mellékelt képeken jól látszik, hogy a játékmező lényegében 9 db 3x3-as négyzetből épül fel. A játék lényege pedig az, hogy mind vízszintesen mind függőlegesen kitöltsük a mezőket úgy, hogy 1-től 9-ig minden egyes szám szerepeljen benne, ügyelve arra, hogy egy sorban, és a 3x3-as négyzetrácsos mezőben minden szám csak egyszer szerepeljen. A PSP-s változatban egyetlen ellenségünk az idő: ha a megadott szint alatt teljesítünk, felkerülünk a ponttáblára. Ha a megengedettnél többször rontasz, minden egyes rosszul beírt szám után 1-2 perc büntetést kapsz.

A Go! Sudoku nagyszerű játék, ami egyszerűsége miatt 8000 Ft-ért kerül majd a boltokba. Ha szereted a rejtvényjátékokat, mindenképpen próbáld ki!

LOGITECH G15

írta · Marinm&Sasa

Játékosok orgonája

A G15 egy USB-s, zsinóros billentyűzet, angol kiosztással, multimédiás- és Windows gombokkal. Mivel tervezéskor a cég a játékosok véleményét is kikérte, végre letilthatók a Windows gombok és a multimédiás billentyűk

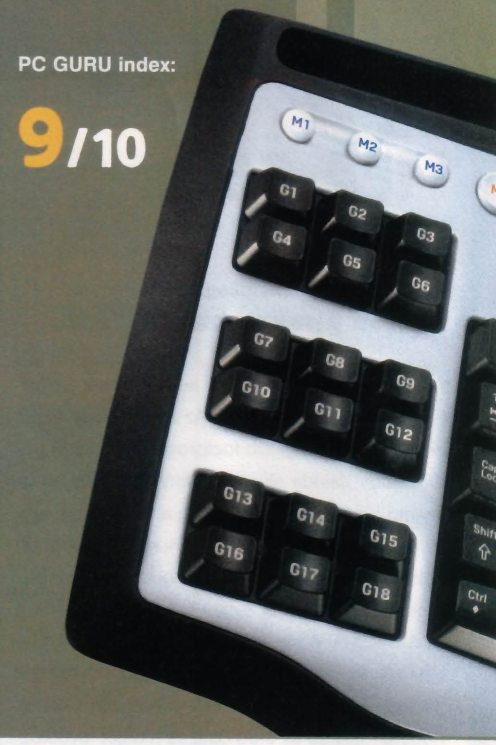
megfelelően szeparálva vannak a normál kiosztástól. Az igazi érdekesség azonban a bal oldalon található, három csoportba szervezett 18 gomb, amiket a mellékelt programmal kedvünkre felprogramozhatunk. Itt akár komplex makrókat is megadhatunk, és játékonként rögzíthetjük beállításainkat, ami indításkor automatikusan betöltődik. Akinek a 18 gomb nem elegendő, az M1-M3 gombokkal megháromszorozhatja ezt, összesen 54-re emelve ezt a számot. Az előre beállított kombinációk nem minden esetben hasznosak, sokszor játék közben szeretnénk egy-egy több gombnyomásból álló funkciót egyszerűbben elérni. Erre is van megoldás, ugyanis a Quick Macro módot is támogatja a G15, amivel játék közben egyszerűen és gyorsan rögzíthetjük a számunkra fontos kombinációkat.

Az USB csatlakozásokon és az ugyancsak régóta áhított háttérvilágításon felül még egy feltűnő extrával bír a G15, ez pedig a felhajtható kijelző. Itt játék közben a gép erőforrásait, zenelejátszónk adatait, a beérkező MSN üzeneteket vagy – támogatás esetén – a játék adatait követhetjük nyomon. Ez nagyon hasznos segítség lehet, ám egyelőre nem sok játék használja ezt az extrát (a Brothers in Arms: Earned in Blood például igen). Szerencsére a driverlemezen a programozáshoz szükséges információkat is megtalálhatjuk és kis hozzáértéssel könnyedén megírhatjuk a számunkra fontos kijelzőprogramot.

A G15 prémium kategóriás termék mind kivitelezését, mind szolgáltatásait, mind árát tekintve – keményvonalas játékosoknak kiváló választás, akik a rengeteg extráért cserébe elviselik az angol kiosztást és a kisméretű Enter billentyűt. A G15 mégis különösen az (MMO)RPG és RTS játékosoknak ajánlott a rengeteg extra gomb és programozhatóság okán. A billentyűzet várhatóan 19 900 Ft-ba fog kerülni.

PC GURU index:

9/10



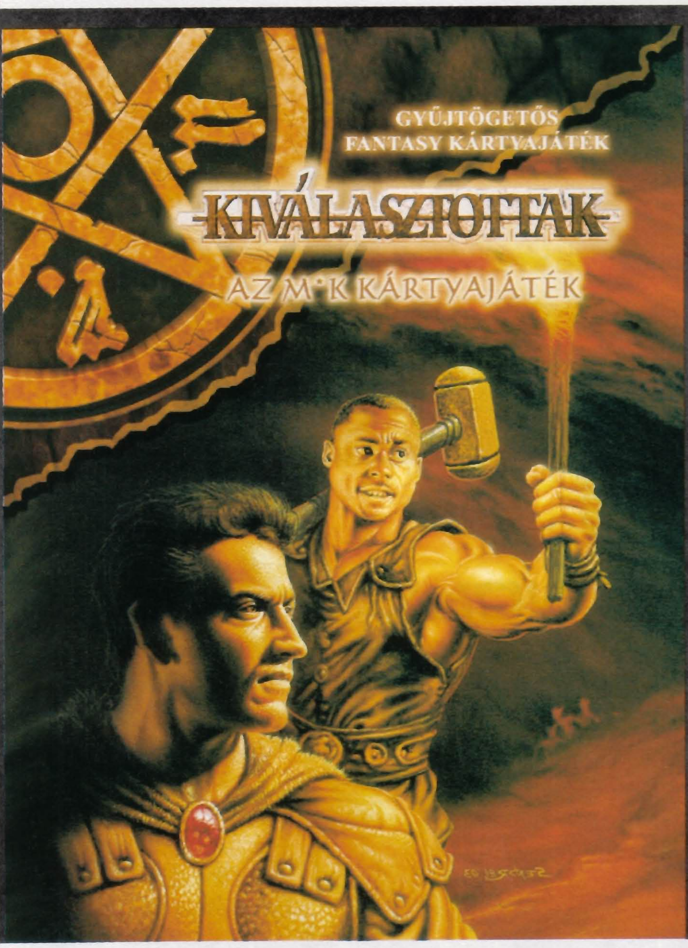
GAME BOY MICRO

Az idei év a Nintendo történelmében jelentős változást hozott. A Sony PSP képében ugyanis méltó vetélytársra akadt a kézikonzol piacon eddig gyakorlatilag 100%-os piaci részesedéssel rendelkező cég. A Nintendo úgy döntött, újramelegíti a Game Boy SP-t és miniatürizált formában újra a piacra dobja azt.

A Micro tehát lényegében egy Game Boy SP, azzal az eltéréssel, hogy immár alig nagyobb egy összecsukható mobiltelefonnál. A Micro teste ezüstszínű fém, a képernyő mérete nagyjából egyharmada az SP-ének (első látásra kicsinek tűnik, de bebizonyosodott, hogy használat közben cseppet sem zavaró) de háttérvilágítása jóval erősebb az SP-énél. A gép előlapja cserélhető, hangerőszabályzója pedig végre digitális lett.

A Micro legnagyobb erénye képernyője minőségében, méretében és cserélhető előlapjában rejlik. Mióta megvettem, gyakorlatilag mindig a zsebemben hordom, és amint akad egy kis időm, azonnal játszani kezdek vele és várom a pillanatot, hogy végre nálunk is kaphatóak legyenek a változatos, általában a legsikeresebb játékokhoz kapcsolódó előlapok és beszerezhessem a legkirályabb mariós verziót.

A Micro, bár technológiai szempontból egyetlen új kézikonzollal sem veheti fel a versenyt, szeretnivaló gép, bátran ajánlom az összes Nintendo őrültnek – annak ellenére, hogy tudom, ez a platform szép lassan kikopik a kézikonzolok világából. De hát 99 dollárt simán megér a legenda legelegánsabb darabja!



A **KIVÁLASZTOTTAK** egy gyűjtögetős kártyajáték, mely a fantázia világába kalauzolja el a játékosokat. A játék folyamán a játékos egy mágust alakít, aki logikus gondolkodásával, a játékban rejlő kimeríthetetlen kombinációs lehetőségekkel igyekszik ellenfele fölé kerekedni. E célt szolgálják a különböző kiegészítők, melyekkel egyedivé, csak ránk jellemzővé tehetjük paklinkat.

A **KIVÁLASZTOTTAK** lapjait neves magyar grafikusok gyönyörű grafikái, fantasy illusztrációi díszítik. Galériánk elérhető a www.ketmagus.hu/galeria.htm címen. A játék országosan elterjedt - klubok, helyi és országos versenyek, sok játékos, valamint a kiadó által biztosított Internetes kapcsolat és Fórum - mindezek lehetőséget nyújtanak a játékosoknak tudásuk gyarapítására, akik kérdéseikre közvetlen a játék fejlesztőitől kaphatnak választ.

Nyereményjátékunkban résztvehet az, aki a PC Guruban található kártyanaptárat 2005.11.30-ig elküldi a Két Mágus Kft. 8008 Székesfehérvár, Pf: 21. címre. A beküldők közül 10 főt sorsolunk ki. Nyereményük 2-2 db kezdőpakli, és a kezdő szabálykönyv. Azok akik játékunkban résztvesznek, kedvezményesen vásárolhatnak 2 db kezdőpaklit, melyeket 1.100,-Ft/db helyett 800,-Ft/db+postaköltségért rendelhetnek meg.

Bővebb informácó az Interneten: www.ketmagus.hu
e-mail: info@ketmagus.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK

FIFA HUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM

Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.
Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.

FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER

PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU | JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU

NOKIA újdonságok

n71

Az újonnan bejelentett készülékek közül ez a leghagyományosabb kialakítású, már ami a külcsínt illeti. A megszokott kagylóforma nem hoz túl sok újdonságot, valamint az arányokat elnézve nem is tűnik túlzottan aprónak, habár összecsukva csupán 98 milliméter a hossza. Akár természetesnek is vehetők a 3. generációs tulajdonságok, mint a magasabb adatátviteli sebesség, és a második kamera jelenléte a kijelző mellett a videotelefonáláshoz. Az elsődleges kamera két megapixel felbontású, ennek köszönhetően egész kellemes felvételeket készíthetünk vele. Szükség volt már a régi symbianos okostelefonokban megszokott, lassan elavuló kijelző cseréjére is; ez a modell már rendkívül jó minőségű 2.4"-es QVGA (240x320) 262 ezer színű kijelzővel kerül forgalomba. Az integrált zenelejátszó által megszólaltatott dallamokat sztereó kimeneten keresztül élvezhetjük fülhallgatóval, de természetesen erre a videólejátszás során is van lehetőség. Érdekes újdonság még a Visual Radio nevezetű szolgáltatás, ezzel egyfajta interaktív rádióhallgatás valósítható meg. Amellett hogy megtudhatjuk az előadót és a dal pontos címét, szavazásokon és nyereményjátékokon is részt vehetünk néhány gombnyomással. További érdekesség, hogy a némely előző modellről száműzött infravörös adatkommunikáció lehetősége is visszatér a Bluetooth mellett.

n80

A sokak által igen rondának tartott 7650 is kapott végre egy utódot, legalábbis a formai kialakítás tekintetében. Természetesen elfelejthetjük a régi – számomra mégis szimpatikus – „duci tégla" formátumot, sokkal letisztultabb és karcsúbb vonalvezetéssel találkozhatunk az N80 külalakjában. A belbecs is lényegesen fejlettebb: három megapixeles, vakuval ellátott kamera áll rendelkezésünkre fotóink elkészítéséhez. Képeinket mind a 40 megabájtos belső memóriában, mind a többi készülékben is megtalálható, két gigabájtig bővíthető miniSD memóriakártyán elhelyezhetjük. A kijelző egyes hírek szerint 352x416 felbontású, 262 ezer színárnyalattal, ami kiemelkedőnek számít a mai kínálatban. A telefon igazi érdekessége a szokásos kapcsolódási formák mellet a Wi-Fi támogatása, ami egyáltalán nem jellemző a mai készülékekben.

A legújabb S60 verzióval a triumvirátus többi tagjához hasonlóan megkapta a Nokia saját fejlesztésű böngészőjét, ami a leírások szerint áttetsző, áttekintő képet mutat a böngészett weblapról az éppen látott szegmens fölött.

n92

Úgy látszik, a 90-es szériába tartoznak a kissé formabontó elgondolások, az eddig megjelent két képviselő alapján. Többszörösen csiki-csuki megoldásról van szó, ugyanis a hagyományos kagylóformátumtól elvárható kinyitás mellett a kijelző egy tengelyen még el is tud fordulni – ám ez a tengely nem középen található, hanem a szélen. Ezt a furcsa kialakítást a készülék legfőbb extrája, a digitális televízióadások vételének képessége indokolja. Ezeket az adásokat a DVB-H (H, mint handheld, vagyis a szabvány mobil verziója) technológiával élvezhetjük, így sehol sem kell lemaradnunk kedvenc lélekbúvár műsorunkról, esetleg focimecsünkről. Természetesen mit sem érne az egész megfelelő kijelző nélkül: 2.8"-as, 16 millió színű gyönyörűség jelenti az ablakot a nagyvilágra. A fülünk kényeztetése sem maradhat el, a készülék sztereó hangszórókkal van felvértezve a műsorok legtökéletesebb élvezetéhez, esetleg zenei gyűjteményünk és a beépített FM rádió hallgatásához. A gyártó is sejthette, hogy ennyi még kevés az üzleti sikerhez, így nemcsak az adásokat nézhetjük, de lehetőségünk van saját filmjeink leforgatására is. Ehhez és állóképeink elkészítéséhez vakus, két megapixeles kamera áll rendelkezésünkre. A szokásos kapcsolódási formák mellé itt is társul a Wi-Fi, aminek segítségével nem csak „streamelni" tudjuk az adásokat, hanem előre le is tölthetjük a microSD kártyára.

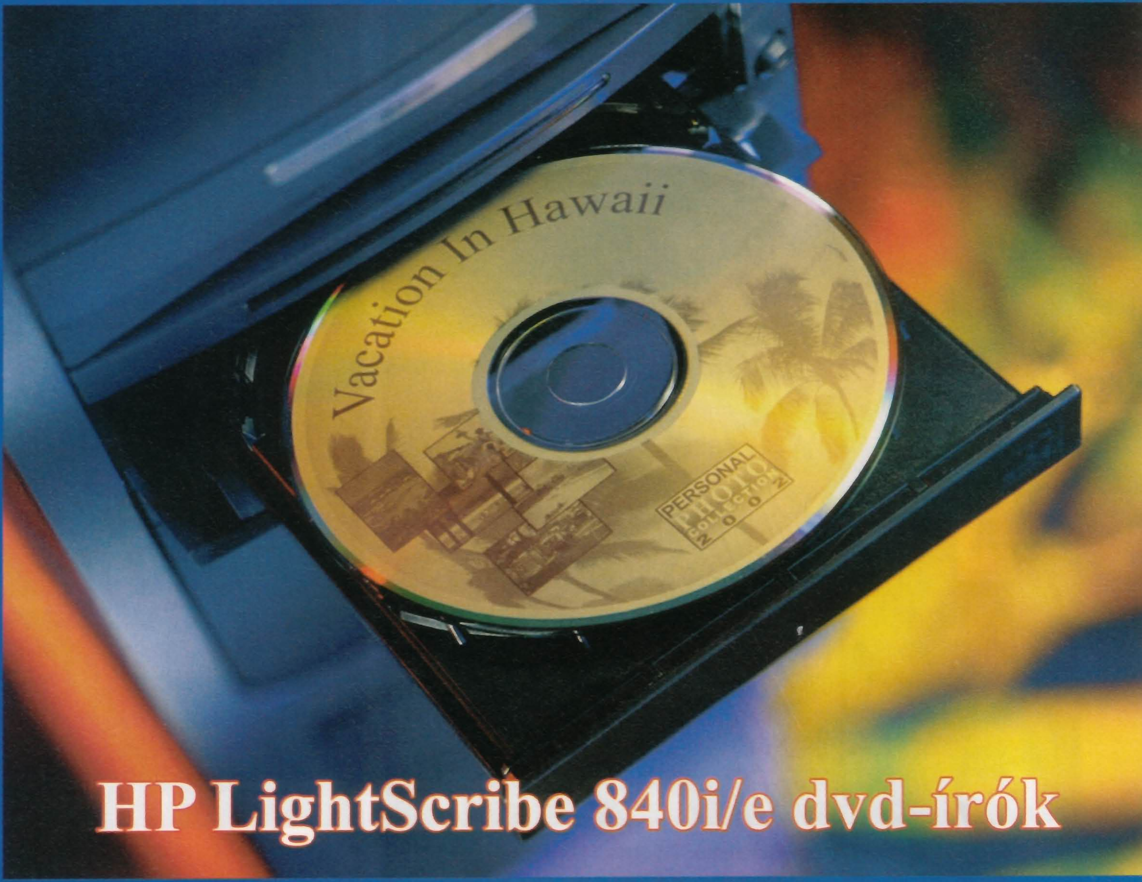
NET Korner
Netkorner Számítástechnika Internet & Játék
Számítógép alkatrészek
Komplett konfigurációk
Nyomtatók, kellékanyag
Notebook, multimédia
PC szerviz
Internet pont (150Ft/fél óra)
Game Club / Lan Party (150Ft/fél óra)
Internet előfizetés /ADSL/
Telefonvonal megrendelés
LG M-4165B 16x +/- DVD író
Bruttó 9.490.-

Megnyitottunk!
E-tech /USCM01-7703/ Webcamera
640*480 USB 1.1 infra érzékelőkkel
Bruttó 3.990.-
Kelenföld-Városközpont 1119. Budapest Tétényi út 63. (a Match mögött) Tel./fax: 229-3803; info@netkorner.hu; www.netkorner.hu

hp®

invent

A dizájn szerelmeseinek!



A LightScribe technológia segítségével tetszőleges képet, feliratot, ábrát készíthet optikai lemezeire!

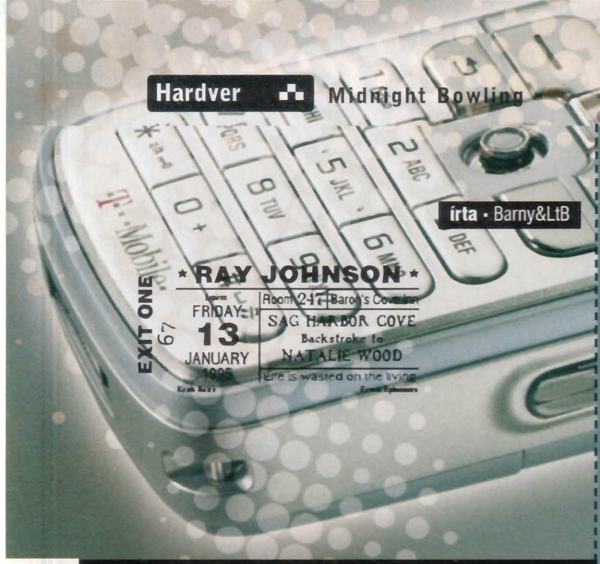
A HP LightScribe DVD-írók hivatalos forgalmazója az RRC Hungary Kft.

A profik választása:

- gyors válaszidő
- nagy látószög
- DVI és analóg bemenet
- magas fényerő, kontraszt
- sRGB támogatás

ViewSonic

További információk: www.viewsoniceurope.com vagy www.rrc.hu



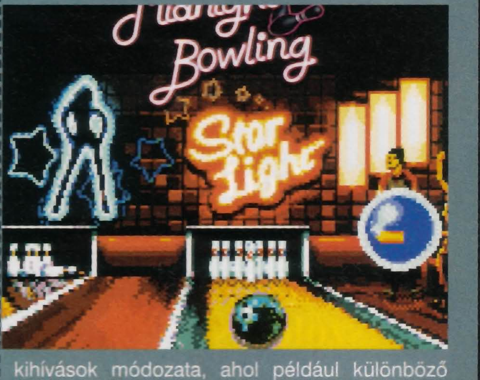
MOBILJÁTÉKOK

fejlesztő: Gameloft megvásárolható: T-mobile

MIDNIGHT BOWLING

A Midnight szó a címben a játék helyszínéül szolgáló érára utal, ez alatt egy éjszakai lokál füstös, neonszínű környezetét kell értenünk, ahol a szép hölgyeket a játéktudásunkkal bűvölhetjük el. A menüben az első opcióként szereplő Instant Play választásával egy gyors gurításra nyílik lehetőségünk. A Midnight Bar opció alatt vehetünk részt a bajnokságban, ahol előrehaladva különböző speciális kihívásokhoz juthatunk, valamint szintén ebben a menüpontban nyílik lehetőségünk egy gyors kört játszani gépi ellenféllel, vagy barátainkkal. Egy férfi és egy női karakter közül választhatunk, ennek viszont a BREW verzióval ellentétben csak a portrénk változásában van szerepe, a 3D-s szereplőkről sajnos le kell mondanunk. Ellenben a játéktér térbeli maradt, ennek köszönhetően a stílustól nem éppen megszokott módon, rendkívül látványos a program.

A hangokra sem lehet panasz, a főmenü zenéjéül Beyonce Naughty Girlje szolgál. A játékon belül elhallgat a zene, itt már csak a golyó csikordulását és jó esetben a szerteszét repülő bábuk hangját élvezhetjük. A bábuk ütődését pedig igen gyakran fogjuk hallani, mert sajnos a legnagyobb felróható hiba, hogy létezik abszolút nyerő taktika. Erre mindenki rá fog érezni néhány gurítás után, ez pedig igen sokat vesz el a kihívásból. Ami megmenti a szavatosságot, az a hagyományos játék mellett megtalálható speciális



kihívások módozata, ahol például különböző extra formációkat kell letarolnunk.

Az apróbb hibák ellenére is bátran állíthatom, hogy a mobilos bowlingprogramok új királyát avathatjuk a Midnight Bowlinggal: a kivételes megvalósításhoz hasonlóan kiváló játszhatóság társul.

8.10 gameloft

fejlesztő: Gameloft megvásárolható: T-mobile

BROTHER IN ARMS EARNED IN BLOOD

Ha azt mondom, második világháborús játék, akkor a PC-s játékosok minden bizonnyal hangos jajveszékelésben törnek ki - de ha mobilokról beszélünk, nyilván kedvezőbb lesz a fogadtatás, hiszen a Brothers in Armsszal a már jól ismert akció-FPS játékot kapjuk kézbe. Eleinte erős fenntartással fogadtam, hiszen (finoman fogalmazva) nem nyerte el a tetszésemet az eredeti PC-s játék. Most azonban egyből a szívembe zártam – ízig-vérig minőségi darabbal van dolgunk!

A főmenü rendkívül ízléses háttérrel rendelkezik, a játékból visszaköszönő idézetek fogadnak minket a töltőképernyőkön, egyszóval az egész tálalás kellemes. Egyszerű bakaként veszünk részt a normandiai partraszállásban, majd ahogy haladunk előre, pontszámunk függvényében gyarapítjuk kitüntetéseink számát, és léptetnek elő minket. Szerencsére nem válnak monotonná az egymás után következő pályák, ugyanis – bár a tipikus shoot em' upok jegyében nincs más dolgunk, mint az utunkba kerülő német katonákat hidegre tenni – a körítés rendkívül változatos. A partraszállás során a tengerparton kúszunk fedezékről fedezékre, hogy kikerüljük a géppuskafészkek gyilkos tüzét; röviddel ezután fordul a kocka: mi gubbaszthatunk a fegyver kellemesebbik végén. Ezzel nem állt meg a bevetések sorozata, lesz részünk többek között harckocsizásban és szanitécek istápolásában a harcmezőn.

Sajnos a rendelkezésünkre álló fegyverarzenál nem valami bő, alapállapotban egy szál géppisztollyal osztjuk az áldást, illetve gránátokkal dobálózhatunk. Utánpótlásra az utunkba kerülő ládákból tehetünk szert, míg ritkábban extrém fegyverek bukkannak fel: lángszóró, páncélököl. Bizonyos szempontból a szűk fegyverválaszték nem is olyan nagy gond, ugyanis a játék a tipikus „Gameloft-betegségben" szenved; egyszerűen minden billentyűre jut valami funkció, mi meg kétségbeesetten kapálózunk rázósabb szituációban.
Mivel a téglatelefonok kora lejárt, nagyon könnyű összekeverni a funkciókat – ez időnként katonánk életébe kerülhet. Ettől eltekintve a játék remek, és a checkpointok is megfelelő gyakorisággal bukkannak fel; így nem kell elölről kezdeni a pályákat, ha elhalálozank

9.10 gameloft

Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander	12 990
Egérpad Razer eXact Mat	9 650
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	15 000
Egér Logitech MX518 Gaming-Grade Optical	13 000
Headset Sennheiser PC110	3 500
Headset Sennheiser PC150	12 990
Headset Sennheiser PC160SK	19 999
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	15 625
Fejhallgató Sennheiser HD 465	13 000
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 300
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 999
Joystick Saitek Cyborg EVO	8 500
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 500
TV tuner AVER Media TV CardBus Plus	19 400
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 300
TV tuner AVER Media AVerTV Hybrid+FM Cardbus	26 250
Arctic Colling ATI Silencer 5 Rev. 2 VGA hűtő	6 999
Arctic Colling NV Silencer 6 Rev. 2 VGA hűtő	6 200

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

fejlesztő: Gameloft megvásárolható: www.funmobile.com

THE FINAL ANCIENT BATTLE

Az RPG stílus sok próbálkozást látott mobilon, de meglehetősen kevés jól sikerült darab született ezekből. A Hong Kongban alapított Funmobile megelégelte ezt az áldatlan helyzetet, és elkészítette a Symbian operációs rendszeren futó szerepjátékok palettájának egyik legjobbját, a kissé semmitmondó című The Final Ancient Battle-t.

Főhősünk az agresszíven terjeszkedni vágyó Alps birodalom szolgálatában áll, és a célpontként kiszemelt Lore királyság felderítését kapja feladatul az uralkodótól. A szerep betöltésére nem nyílik lehetőségünk karaktert generálni; két előre elkészített hőspalánta vár: Homer, a lovag és Minerva, a lándzsás hölgy. Miután választunk, egy hosszú bevezető után máris a kalandok sűrűjében találhatjuk magunkat. Ahogy a nagy platformokra megjelenő szerepjátékokban megszokhattuk, itt is az NPC-k gördítik előre a történetet a párbeszédek során, valamint ők adják feladataink nagy részét is. Így minden járókelővel érdemes szóba elegyedni, hátha megtudhatunk valami fontosat. Kalandjaink során rengeteg felszedhető tárgyba botlunk, ezeket kivételesen jól szervezett inventory menüben aggathatjuk a hősre. Harc terén hagyományos hack&slash rendszert kapunk: odaállunk az ellenfél elé, és hevesen a gomb püfölésébe kezdünk. Amennyiben mi bizonyulunk erősebbnek, elhullik a beste. A fegyverek egyszerre akár több ellenfelet is sebeznek, ezért érdemes úgy helyezkedni, hogy a lehető legtöbbet elérjük. A varázslatok használata nincs kaszthoz kötve, vígan szórhatjuk őket, amíg manánk engedi. Egyidejűleg ha tekercsekbe botlunk, az azokon talált varázslatokat elsüthetjük – de sajnos csak egyszer.
Rengeteget dob a hangulaton, hogy a művészeti részleg igencsak kitett magáért, a két hős nagyon szépen kidolgozott, bár mozgásuk állhatna több fázisból. Kalandozásaink helyszínei szintén igen jól festenek, és ami talán még fontosabb, nagyon változatosak is, nem kényszerít a játék végeláthatatlan katakombákban való mászkálásra. A szörnyek és az NPC-k is jól mutatnak, a változatosságukra nem lehet panasz, bár a kocsmákat látszólag néhány ikertestvér működteti birodalomszerte. Általánosan elmondható, hogy a The Final Ancient Battle lényegesen jobban néz ki bármilyen Java-játéknál, sőt kis túlzással akár a GBA szintjét is megüti. Hangok tekintetében sem kell rosszabb minőségre számítanunk, fülbemászó dallamok és remek atmoszférikus zörejek kísérik a kalandokat (bár lehetnének változatosabbak).

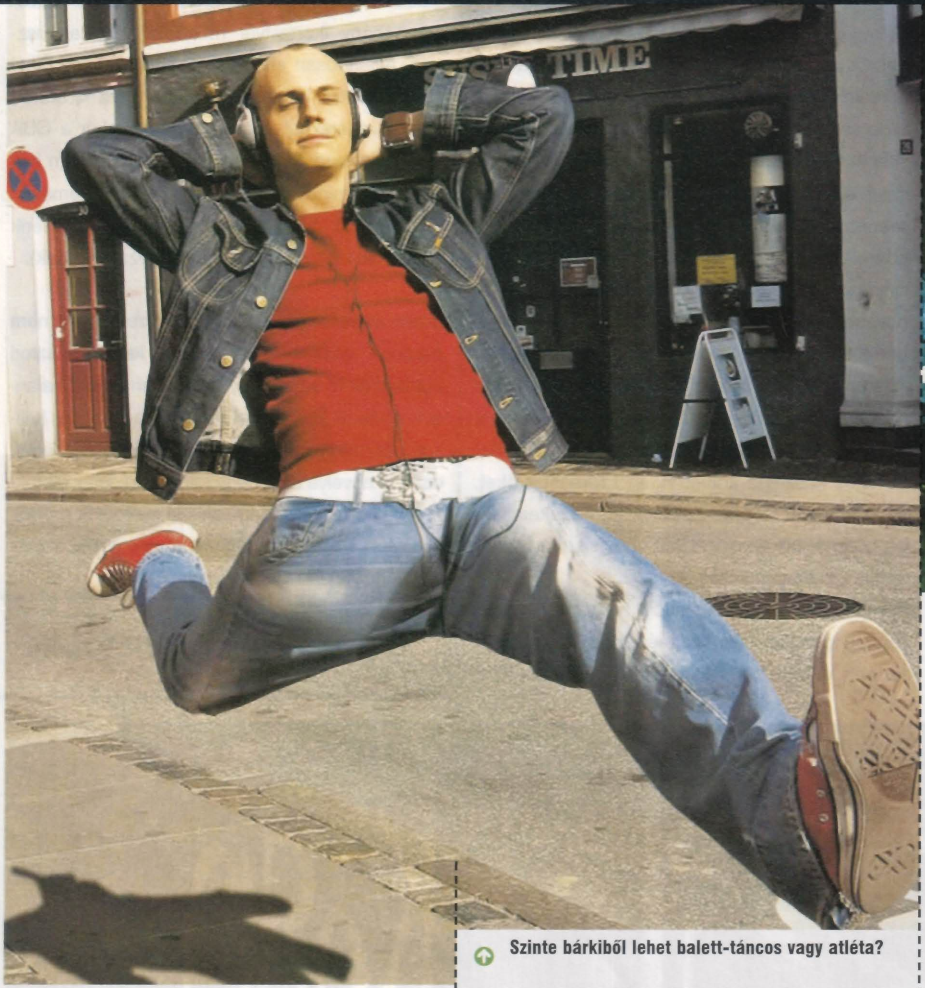
Bizton állíthatom, hogy az RPG-k szerelmesei nem csapnak rossz vételt a játékkal, kellemes sztori bontakozik ki a hat nagy helyszínen átívelő kalandok során. A játékmenet lineáris, de bizonyos kritikus pontokon megkapjuk a döntés lehetőségét, ezzel is növelve az amúgy sem rövid, játékkal tölthető időt. Azok számára, akik ki szeretnék próbálni a játékot, a fejlesztő kiadott egy demót is, ami az első fejezetet tartalmazza a hatból.

9.10 **funmobile**

H.A.G.

HÍREK ÉS ÉRDEKESSÉGEK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Joshua



Szinte bárkiből lehet balett-táncos vagy atléta?

TÁVIRÁNYÍTOTT EMBEREK

Biztos jó ez nekünk?

Finoman szólva is rendhagyó élményben volt része nemrégiben az Associated Press hírügynökség japán tudósítójának: Yuri Kageyama egyike lehetett azon szerencséseknek, akik a saját bőrükön tapasztalhatták meg, milyen is az, amikor az embert távirányítják. Nem, nem tévedés, hősünk az NTT (Nippon Telegraph & Telephone) jóvoltából olyan kísérleten vehetett részt, ahol rövid időre egy rádiókontrollált játékautó emberi megfelelőjévé változtatták. Minden további kommentár nélkül átadva a szót Kageyamának:

„Egy speciális headsetet rögzítettek a koponyámhoz… Az eszköz nagyon alacsony feszültségű elektromos impulzusokat küldött egyik fülemből a másikba a fejemen át – vagy balról jobbra, vagy jobbról balra, attól függően, hogy a headsethez tartozó távirányító botkormányát melyik irányba mozdították el. Az élményt nyugtalanítónak és kimerítőnek találtam: hiába próbáltam egyenesen haladni, valójában egyik oldalról a másikra fordultam. Azok a változó impulzusok legyőzték az ellenállásomat. Az itt alkalmazott technológia a galvanikus vestibuláris stimuláció névre hallgat, melynek lényege, hogy az elektromosság képes a fülben található finom idegek befolyásolására, amelyek az egyensúly fenntartását segítik. Ennek segítségével „győztek meg" arról – tévesen – hogy a berendezés által javasolt út az egyetlen, amelylyel megtarthatom az egyensúlyomat. A jelenség fájdalommentes, ám drámai. A lábad már azelőtt el kezd mozogni, hogy tudnál róla. Sőt, akár magamat is távirányíthatom, ha saját kezembe veszem a távirányítót. Egyelőre nincs teljesen hitelt érdemlő magyarázata annak, hogy az emberek miért változtatnak irányt, ha az elektromosság stimulálja a fülüket. Az NTT kutatói mindenesetre azt állították, hogy eme technika használatával képesek egy embert akarata ellenére úgy sétáltatni, hogy egy óriás sósperec formáját kövesse. Ez az egész delejező érzés olyan, mintha részegek lennénk, vagy mintha mély álomba merülnénk orvosi altatás hatására. Azonban sokkal kézzelfoghatóbb azoknál, mintha egy láthatatlan kéz nyúlna az agyad legmélyére."

A későbbiekben az NTT tudósai a gyakorlati felhasználás lehetőségeire is kitértek: véleményük szerint a technológia elsősorban vidámparkokban, vagy videojátékokban (!) lesz hatékonyan alkalmazható. Ennek alátámasztására hősünket egy autószimulátorba is betessékelték, ahol a stimulátor segített a kanyarodás élményét még valóságosabbá tenni. Egy másik lehetséges felhasználási terület az aktív zenehallgatás: ekkor a berendezés a muzsikához igazodva lövöldözi az impulzusokat a fülbe, amitől aztán a felhasználó – a szó legszorosabb értelmében – teljesen elalél. „Mi virtuális táncnak neveztük el ezt a tapasztalatot, habár egyesek szerint a virtuális drog név jobban illene rá – tette hozzá sokatmondóan Taro Maeda, a fejlesztési projekt vezető tudósa – Őszintén hiszek benne, hogy a technológia felkelti majd az Apple figyelmét, és előbb-utóbb beépítik az iPodba."

Természetesen nem az NTT tudósai az egyetlenek, akiknek a figyelmét felkeltette az emberi egyensúlyérzékelés elektromosság segítségével történő manipulálása. Hasonló tárgyú kutatásokat végzett pl. James Collins professzor, a Bostoni Egyetem biomedikus mérnöki szakának vezetője is – ám az ő elsődleges célja nem a szórakoztatás, hanem a csökkent egyensúlyérzékű emberek segítése volt. A japánok által tesztelésre átadott prototípusról mindazonáltal ő is elismerőleg beszélt, kiemelve, hogy – a rendkívül alacsony feszültségnek köszönhetően – nagyon csekély annak a valószínűsége, hogy az bármilyen egészségkárosodást okozhatna.

Persze vannak olyanok is, akik kevésbé békés célú felhasználásban gondolkodnak: Timothy Hullar, a Washingtoni Orvostudományi Egyetem segédprofesszora szerint ez a technológia kapóra jöhetne azokban a harci helyzetekben, amikor a gyilkolás nem a legcélravezetőbb megoldás. Elképzelése szerint egy megfelelő pontossággal hangolt elektromágneses impulzus könnyedén harcképtelenné tehetne bármilyen emberi ellenfelet. Az ötlet életképességét jelzi az is, hogy azt máris felkarolta egy, az amerikai hadseregnek beszállító fejlesztőcég is. Megint mások a mozgáskoordináció fejlesztésének eddigi leghatékonyabb eszközét látják a találmányban, amelynek segítségével – megfelelő tréning nyomán – bárki balett-táncossá, olimpiai atlétává, vagy éppen harcművésszé változtatható.

GARMIN STREETPILOT

Digitális svájci bicska

Napjainkban, amikor a GPS technológiára épülő eszközök korábban soha nem látott mennyiségben burjánzanak a boltok polcain (sőt lassan már az amúgy „low-tech" üzleteket is megfertőzik) meglehetősen emberpróbáló vállalkozás olyan fejlesztéssel előállni, amire – az ilyesfajta kütyükért fenntartások nélkül rajongó kisebbségen túl – a mezei felhasználók is felkapják a fejüket. Márpedig most pontosan ez történt, az elkövető pedig az az amerikai Garmin, amelyik StreetPilot névre hallgató helymeghatározó berendezéseivel már eddig is nagy népszerűségnek örvendett a tengerentúli vásárlók körében. (Sajnos kontinensünkre sokkal kevesebb figyelmet fordítanak, pedig megfelelő marketinggel megtámogatva itt is hasonlóan sikeresek lehetnének.) Sorozatuk legújabb tagjai, a StreetPilot 7200 és 7500 funkciók terén nem kevesebbet kínálnak, mint műholdas navigáció, valósidejű (!) közlekedési és időjárási információk, műholdas rádiózás (sőt, a későbbiekben tévézés is), hangoskönyvek és digitális zenefájlok lejátszása – mindezt rendkívül kompakt kivitelbe csomagolva, és 7-inches érintőképernyővel is megtámogatva. Számomra előzetesen a közlekedési és meteorológiai helyzet nyomonkövetése tűnt a legimpresszívebbnek, hiszen ezek segítségével a derék amerikaiak nemcsak már jó előre értesülhetnek az országúti balesetek és útépítések okozta fennakadásokról, valamint a közeledő tornádókról és árvizekről, de az adatok alapján alternatív útvonalakat is kidolgoztathatnak a rendszerükkel. A StreetPilot ráadásul akkor sem válik használhatatlanná, ha esetleg elveszítené a műholdas összeköttetést, ilyenkor ugyanis még mindig támaszkodhat kiterjedt offline adatbázisára, amelyet élő kapcsolat esetén természetesen mindig automatikusan frissít. Hasonlóképp lenyűgöző szolgáltatás, hogy az eszköz külső analóg jelforrásokra is képes csatlakozni, így a felhasználók akár köztéri kamerák (az USA-ban állítólag százezerszámra vannak ilyenek) képét is élvezhetik. További jó hír, hogy – tudásukhoz képest – a két új modell ára nem is számít különösebben borsosnak (1500 és 1800 dollár). Más kérdés, hogy kapcsolódó szolgáltatások híján hazai használatuk valószínűleg egyelőre több bánattal, mintsem örömmel járna...

HASZNOS SMS-EK

Választékos tinédzserek

Rendszeresen ismétlődő vád az elektronikus levelezéssel (legyen szó akár e-mailról, akár sms-ről) szemben, hogy az a sebesség oltárán úgymond „beáldozná a szépséget", vagyis hogy a felhasználók a helyesírási szabályokat semmibe véve, nem eléggé kiérlelt nyelvezetet használnak, ezáltal nagyban lerontva a kommunikáció minőségét. Nos, lehet, hogy ez így van, ám a Cambridge Egyetem egyik tudóscsoportja több éves kutatása alapján egész eltérő következtetésre jutott. Nemrégiben publikált tanulmányuk szerint ugyanis napjaink tizenéveseinek íráskészsége valójában nagyon is sokat köszönhet az elektronikus levelezésnek, amellyel összehasonlíthatatlanul gyakrabban élnek, mint 25 évvel korábbi kortársaik annak idején a hagyományossal. „Napjaink tinédzserei összehasonlíthatatlanul komplexebb mondatstruktúrákat és választékosabb nyelvezetet használnak, továbbá pontosabban alkalmazzák a nagybetűket, a pontokat és az elválasztást." – állítják a brit kutatók. Mielőtt azonban magunkra vonnánk a felháborodott negyvenesek-ötvenesek haragját, sietünk közölni, hogy az éremnek van másik oldala is. Eszerint az ily módon megdicsőült korosztály tagjai „...legalább tízszeres valószínűséggel használnak nem szabványos nyelvezetet (gyakran még az írásos tanulmányi vizsgáikban is), gyakran alkalmazva túlontúl bizalmas stílust, informális kifejezéseket és rövidítéseket, mint pl. a m8 (mate), 2 (too), vagy a 4u (for you)". Haladásellenes (értsd: a legújabb mobiltelefon és/vagy PC beszerzését ellenző) szülők gyermekei mindenesetre nyugodtan hivatkozzanak a Times magazin weboldalán (www.timesonline.co.uk) publikált cikkre ("Texting teenagers are proving more literate than ever before"), a megalapozatlan ellenérveket a tudomány erejével tiporva el.

IT. FEKETÉN FEHÉREN

szoftver ABC
Cím: 1122 Budapest, Városmajor u 86.
Tel/Fax: 321-0335
Mobil: 30-2312118; 20-5965562
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: http://www.SzoftverABC.hu

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

LCD BESZERZÉS

Kedves PC Guru!
Régi CRT monitoromat szeretném 19"-os LCD-re cserélni. A gépemet elsősorban netezésre és filmnézésre használom.
Milyen monitort ajánlanál, ami nem túl drága és szép képet ad?
Giorgio

Kedves Giorgio!
Netezésre a TFT-k között jelenleg a mintegy bruttó 62 000 HUF-ba kerülő Neovo F-417-es monitort tartom jó vételnek. Igaz, csak 16 ms-os válaszidővel rendelkezik, de internetezni ez is tökéletesen megfelel, és nem is terheli túl a költségvetést, ráadásul 3 év garancia van rá.

ERŐSEBB KONFIG

Sziasztok!
Van egy gépem a következő konfiggal: Intel P4 2.4 GHz proci, Asus P4P800S-X alaplap, 2x256 MB RAM-mal, Seagate 80 GB SATA vinyóval, Ati Radeon 9600 256 MB VGA, egy noname 300 W táppal, LG DVD olvasóval és egy LG DVD íróval. Az lenne az egyik kérdésem, hogy ezen a konfigon mit erősítsek, hogy a közeljövőben kijövő játékok elmenjenek rajta?

A másik pedig hogy az alaplapba max. mekkora procit tudok beleerőltetni? Szerintem a táp elég gyenge pont.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Ákos

Kedves Ákos!
Az ASUS P4P800S-X deszka Intel 848P chipsetes lap, támogatja a 800 MHz-es Prescottokat és a Hyper-Threading technológiát is, egészen 3,6 GHz-ig. A legelső, amit nyugdíjazol, a tápegység legyen. Ha fejleszteni akarsz, legalább 400-420 W-os márkás darabra lesz szükséged. Ezután pénztől függően a fejlesztést érdemes a két memóriamodul cseréjével folytatni. Két darab 512-es, 400 MHz-es minőségi RAM sokat fog dobni a teljesítményen. A következő lépés lehet a CPU cseréje magasabb órajelű Prescottra, mondjuk 3GHz-es példányra, mellé pedig jól fog illeni egy AGP-s nVidia 6600GT, 128 MB RAM-mal. Ezek után több mint elégség kakaó áll majd a rendelkezésedre szerintem legalább még egy teljes évig.

INSTABIL GÉP

Sziasztok!
Pár hete vettem egy (általam összeállított) gépet, de nincs vele minden rendben. A gép a következőképp fest: Alaplap: ABIT NF7 S2G, proci: AMD Sempron 2400+, VGA: ATI Radeon 9550 256MB, táp: Codegen 300W, memória: 256MB DDR 400, winchester: Samsung SATA 80GB, 52/32/52/16x Toshiba Combo drive, Sony floppy meghajtó. Már az elején sem volt minden rendben, mert a "Main Processor"-hoz AMD Athlon 1660-at írt ki, de ezt egy BIOS frissítés megoldotta. Sajnos még mindig nincs vele minden rendben, mivel elég gyakran lefagy, főleg játék közben (nem reagál semmire). Néha ki tudok lépni a játékból a fagyás ellenére, ekkor egy ATI hibaüzenet jelenik meg (VPU Recover has reset your graphics accelerator as it was no longer responding to graphics driver commands). Lehet, hogy a videókarival van gond? Esetleg a táp túl gyenge (a házat táppal együtt vettem)? Az biztos, hogy nem játék hiba, mert már minden játékomnál lefagyott legalább egyszer.

A Windows-zal se hiszem, hogy gond van, mivel azt is most telepítettem. Van még egy kis gondom: Ha megpróbálom újratelepíteni a videokártya-drivert, akkor az alábbi "súlyos" hibaüzenet érkezik: "Zero display service error". Ez után kilép a telepítőből. Egyébként Windows XP-t használok (SP2-es). Tényleg nem tom mi lehet a baj, kérlek, válaszoljatok minél előbb. Ja, így a végére még egy kis gond: Ha az FSB-frekvenciát 166-ról 133-ra veszem vissza, akkor az indításkor a "Main Processor"-hoz AMD Athlon XP 1500+-t ír ki. Nem tom ez mennyire baj, csak gondoltam ezt is megemlítem. Előre is köszi a segítségeteket! Andrew

Kedves Andrew!
A VPU Recowery hibaüzenetet ismerjük, pontos megoldás nincs rá, van viszont vele rengeteg tapasztalatunk. Próbáld ki különböző verziójú Catalystekkel, az általában segít rajta. Ha nem, akkor nincs mese, meg kell nézni másik VGA-val a gépet. Ha azzal működik, megvan a hiba. A tápot szerintem mihamarabb cseréld le, a házakkal együtt osztogatott darabok csak a legritkább vagy legdrágább esetekben nyújtanak megfelelő teljesítményt. A gépedhez én legalább egy 360 W-os jónevű példányt ajánlok. A Sempronok 166-os FSB-vel mennek, ezért van az, hogy ha visszaveszed 133MHz-re, akkor az alaplap sima Athlon XP-nek látja.

KONFIG ELLENVÉLEMÉNY

Hali Cray!
Az újságban írt konfigajánlódra lenne egy kis ellenvéleményem. Azt írod, hogy „a CPU az a komponens, amelyből érdemes a lehető legerősebbet megvenni helyből." Nos, szerintem ez játékra szánt konfigurációnál nem igaz. Én már 6 éve foglalkozom gépekkel, minden évben kompletten cserélem, és magam rakom össze. Nem csak saját részre, hanem másnak is. Személyes tapasztalatom idáig az volt, hogy játékok esetén 2 dolog fogta vissza mindég a gépet. Vagy a VGA, vagy a memória.

A CPU a legritkább esetben! Irodára szánt gép esetében, úgynevezett „munkagépnél" természetesen oké a nagy proci. De játékra szánt gép esetében én nem ezt hangsúlyoznám. Ha be-

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

tesztek a lapba, szívesen fogadok bárhonnan vitát, ellenvéleményt. Elvégre a jó pap is holtig tanul...

Amúgy az újsággal meg vagyok elégedve, továbbra is veszem rendszeresen. Csak így tovább, hajrá az egész teamnek!
Üdv: EdisonTrent

Kedves EdisonTrent!
Értelek, viszont ha én gépet rakok össze valakinek és a rendelkezésre álló összeg erősen limitált, próbálok olyan összeállítást javasolni, ami a leginkább alkalmas a további fejlesztésre. A három komponens közül (VGA, RAM, CPU) valamelyiket mindenképp érdemes már a vásárláskor „túlméretezni", hogy elbírja a későbbi alkatrészeket. A CPU cseréje a legmacerásabb – lévén, ha valakinek csak teszem azt fél év múlva lesz pénze fejleszteni, könnyen előfordulhat, hogy az alaplapjába való kellően erős procikat már nem, vagy csak elvétve lehet beszerezni.

Ellenben plusz memóriát, illetve izmosabb VGA-t sokkal egyszerűbb utólag megvásárolni és beépíteni! A több RAM ráadásul sima DDR esetén szinte nevetségesen kis pénzből kivitelezhető később, ezért kezdésnél ezen szintén lehet spórolni pár ezrest. Könnyebb a gép megvásárlásánál kipengetni a kisebb összeget és később apránként beletolni a plusz teljesítményt. Ráadásul a proci az az alkatrész, amely a leginkább megtolja a gép egészének teljesítményét, akár játékokról, akár desktop felhasználásról legyen szó. Azért mondom, hogy játékok esetében is, mert nincs annál bosszantóbb, mint amikor megveszed drága pénzen a csúcs VGA-t, és nem bírod kihajtani rendesen, mert ugyanannyi FPS-t mérsz 800*600-ban, mint 1600*1200-ban. Ez pedig egyértelműen a processzorlimitált konfig ismertetőjele. (A mai játékok egyre inkább terhelik a procit is a fizika, illetve az AI számításával. – Joc) A lényeg, hogy olyan gépet kapjon újonnan a játékos, ami nem lassú, olcsó, és még egy kis ráfordítással igazi erőgéppé alakítható, gond nélkül fejleszthető. Ennek az alapja pedig az erős CPU, a megbízható alaplap plusz táp kombó.

Ui: Nagyon örültem a levélnek, és szívesen várom a további ellenvetéseket vagy kritikákat is! Az ilyen leveleket biztosan be fogom tenni az újságba, mert a rovat célja az ismeretterjesztés és a tapasztalatok megosztása.

TÚLMELEGEDÉS

Kedves PCG Team!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy a gépem gyakran túlmelegszik. Most is internetezés közben a CPU-m 75 fokos. A gépem adatai: Matsonic MSI9127C, 2,4-es Celeron proci, Radeon 9550, 256 RAM, 120 GB vinyó és 360W Codegen táp. Kérlek, segítsetek, mert egy nagyon gyenge játék is padlóra küldi a gépem. A segítségetek előre is köszönöm!
Kösz HEWITT92

Kedves HEWITT92!
Nagyon valószínű, hogy gyári Intel CPU cooler van a gépedben, ami nem minden esetben elegendő az üdvösséghez. Ráadásul ez viszonylag régebbi gép, és azokban az időkben még nem is volt mindegyik Intel coolerben rézmag. Ebben az esetben úgy gondolom, mégsem ez lehet a probléma forrása, hiszen eddig jól működött... A gond szerintem egyszerűen annyi, hogy tele van a géped porral, valószínűleg annyira beállt már a procihűtő ventillátora, hogy el sem bír forogni rendesen. Ezt könnyen ellenőrizheted azzal, hogy szétszeded a gépet és belekukkantasz. Orvosolni szintén egyszerű. Vidd a gépet szabad levegőre (udvar, erkély, terasz, akármi, mert ha bent csinálod, szilikózist kapsz...), és fújd ki alaposan sűrített levegővel. Ilyen sűrített levegős palackot bármely hardverkereskedésben lehet kapni, rettenetes bruttó 1000 HUF környéki összegért.

Viszont soha ne állj neki porszívóval takarítani a gépet belülről, mert az alaplapon és egyéb helyeken lévő apró alkatrészeket (pl. jumpereket) letüdőzheti, és nagyon kellemetlen dolog könyékig a dzsuvás porzsákban turkálva előbányászni a mütyürkéket...

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

2.1 HANGRENDSZER

Hello!
Már ötödik éve, hogy van számítógépem. A konfiguráció már kétszer lett cserélve, egyedül a billentyűzet, illetve a két kis hangszóró az eredeti. Utóbbival már nagyon nem vagyok megelégedve. Ismerőseimnél hallottam hogyan szólnak a mostani játékok és filmek normális rendszerben. Le szeretném cserélni....

A hangkártya nem tud 5.1-et, ezért 2.1 összeállításra gondoltam. A választásban szeretnék segítséget kérni. 8000 ft-ig lehet kapni vmi jót? Ha beválik a cucc, küldök sört! :)
Üdvzölettel, Jagger

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól!

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NSC-939 alaplap
A64 S939 Venice box 3000+ CPU
2x256MB brand memória
Gigabyte Ati X800 128MB 12pipe
1.44 FDD
LG4165b DVDRW
160GB Maxtor (8MB) HDD
Casetek 350W táp
Midi ATX ház
149.625 Ft

Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
A64 S939 3500+ Venice box CPU
2x512MB brand memória
Gigabyte GF 6800GT 256MB 256bit
1.44 fekete FDD
Pioneer 110D fekete
200GB Maxtor SATA (8MB) HDD
Casetek 420W Special Edition táp
MS Fekete-ezüst ház
215.900 Ft

Athlon 64 4000+
Gigabyte K8NUltra-9 alaplap
A64 S939 4000+ 1MB cache Venice box
2x512MB 500Mhz Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1.44 fekete FDD
Plextor 716 dobozos
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chiftec BG-02BBB Ház
Chiftec 400W táp
330.075 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8I945P-G alaplap
Intel P4 3GHz 2MB cache, 64bit box
2x512MB 533mhz Kingmax DDR2
Gigabyte 6600GT 128MB DDR3
1.44 FDD
Pioneer 110D
160GB Samsung SATA (8MB) HDD
Codegen 6069L-1 Ház
MS 400W Super Silent táp
173.900 Ft

Intel P4 3.6GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.6GHz, 64bit CPU
Zalman 7700 CU CPU Hűtő
2x512MB 667MHz Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB DDR3 VIVO
1.44 fekete FDD
Plextor 716 box DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Gigabyte Aurora Alu Ház
370.325 Ft

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" Acer 1716S 12ms, 500:1	63.500 Ft
17" Daewoo L1711MN 8ms, 500:1	59.500 Ft
17" Samsung 730BF 4ms, 700:1	79.650 Ft
19" Acer 1916S 12ms, 500:1	79.750 Ft
19" Samsung 930BF 4ms, 700:1	106.000 Ft
20" Acer 2032W 16:9, 16ms, 600:1	190.500 Ft

Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	100.150 Ft
Gigabyte 6800GT 256MB, PCI-E	78.225 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	39.000 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	29.500 Ft
Gigabyte X800XL 256MB, PCI-E	70.750 Ft
Gigabyte X700Pro 128MB, PCI-E	33.000 Ft
Gigabyte 6800 128MB, AGP	47.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP	41.400 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	47.500 Ft
Gigabyte X700 128MB, AGP	27.500 Ft
Sapphire X800Pro 256MB VIVO, AGP	82.500 Ft

Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.450 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	13.200 Ft
Logitech LX7 cordless optikal mouse	8.800 Ft

Memória	
512MB 500Mhz Kingmax, 10év gar.	16.000 Ft
1GB 677Mhz DDR2 Kingmax, 10év gar	24.750 Ft
512MB 400Mhz brand	10.100 Ft

Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	46.250 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	32.150 Ft
160GB Samsung IDE 8MB	18.750 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NPro-SLI S939	29.250 Ft
Gigabyte 8N-SLI Pro S775	29.250 Ft
Gigabyte 8I845P-G S775	25.500 Ft
Gigabyte K8NE nForce4 S754	18.250 Ft

Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.250 Ft
Chiftec BG-02BBB Ház	9.900 Ft
Chiftec LBX-02BBB Ház	15.750 Ft
Chiftec 400W táp	10.750 Ft
Chiftec 460W táp	18.700 Ft
Casetek 420W SE, seb. szab., kék alu	7.000 Ft

Hűtő	
Zalman 9500 Led	12.250 Ft
Zalman Fatal1ty	9.100 Ft
Zalman Reserator1+	66.750 Ft
Zalman VF700CU	6.200 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	25.400 Ft

Processzor	
P4 3GHz 2MB c. 64bit box s775	41.750 Ft
P4 3,6GHz 2MB c., 64bit box s775	97.500 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box	86.000 Ft
Pentium D 3.2Ghz Dual Core box	142.400 Ft
Athlon64 3700+ 1MB c. box Venice	61.250 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box	91.500 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	107.250 Ft

Maxtor HDD-k 3 év garanciával, külső adattárolók 2 év garanciával!

Kedves Jagger!
2.1-es hangrendszerből mai ajánlatunk egy Atec Lansing 121-es, bruttó 7000 HUF környékén. Ennyiből ennél jobbat nemigen lehet hazavinni, az Altec neve padig az alsó kategóriában is garancia arra, hogy pénzünkért az elérhető legjobb teljesítményt kapjuk. Sört ne küldj, a szerkesztőségben nem alkoholizálunk...

ALAPLAP ÉS SATA

Tisztelt PC Guru!
A segítségeteket szeretném kérni két kérdésben is, amelyekre részben tudom a választ, de a Ti véleményetek is érdekelne.

1. Először is fejleszteni szeretném a gépemet, először alaplapot szeretnék venni. Két jelölt van mindkettő ASUS az A7N8X és az A7V880. Azt szeretném kérdezni, melyiket ajánlanátok anyagitól függetlenül, mert mindkét alaplapot azonos áron olcsón be tudom szerezni.

2. Mindkét alaplap, ha jól tudom SATA-s az A7V880 mindenképpen. Az lenne a kérdésem, hogy ATA-133-as winchestert lehetne-e vele használni? Másképpen a SATA lefelé kompatibilis-e az ATA-133-al ha nem, akkor van-e valamilyen átalakító? Ha nem akkor gondolom winyó csere? Előre is köszönöm a segítséget!
Minden jót!
Csak így tovább!
Üdvözlettel: Sanyi.

Kedves Sanyi!
Mindkét alaplap támogatja az ATA133-as szabványú merevlemezeket. Én személy szerint az A7N8X-et javaslom, a nagyobb memóriasebesség miatt (az nForce mindig is gyorsabb volt a VIA megoldásainál). Ez viszont nem támogatja a SATA-s merevlemezeket, csak a Deluxe változat (az nForce2-es chipset nem rendelkezik natív SATA támogatással). Leveledből úgy tűnik, sima ATA133-as winchestered van, ezért ez nem lehet nagy probléma. A SATA visszafelé nem kompatibilis az ATA133-as csatolófelülettel, már fizikailag sem. Olyan átalakító létezik, amely az ATA133-as vinyót alakítja át SATA-ra, de ezt tudomásom szerint kereskedelmi forgalomban nem lehet kapni, kizárólag a nívós alaplapgyártók elit modelljei mellé csomagolják extraként.

TÁPOS KÉRDÉS

Sziasztok!
Tápegységet szeretnék venni a gépembe, és ebben kérem a segítségeteket! A gépem: MSI K8N Diamond alaplap, AMD A64 3500+ processzor, 2X512MB PC3200 RAM (OCZ Titanium), MSI NX7800GTX VT2D256E videokártya, SB Audigy2 ZS hangkártya, 160GB ATA Samsung és 200GB SATA Samsung winchester, egy DVD író, és egy CD író. Néha még egy plusz winchester, aminek egy mobilrack van fenntartva, és mindez egy Thermaltake Kandalf házba belezsúfolva, amiben mind a négy venti forog. Mintha valahol azt olvastam volna, hogy az MSI K8N Diamond alaplapnak szüksége van -5V-os ágra is, mert ha nincs, akkor nem indul a gép! Erről mi a véleményetek? Nos ehhez a konfighoz kéne egy tápegység! Én az Enermaxra gondoltam, de ha tudtok, akkor légyszi írjatok másik gyártótól is!

A lényeg az, hogy halk és megbízható legyen! Ha tudtok, akkor légyszi írjatok pontos típusszámot, és árat is! Légyszi tegyetek be az újságba, vagy válaszoljatok e-mailben! Nagyon fontos lenne! Előre is kösz!
Hűséges olvasótok:
András6800

Kedves András6800!
Ejha, ez igazi erőmű, bizony én is csak minőségi, csupaizom tápra bíznám rá! Az Enermax jó választás, ha meg tudod fizetni, egy ilyen gép mellé leginkább az EG651P-VE-t ajánlom. Ez itthon is kapható 35-40 ezres környékén, és garantáltan elbírja a géped a félelmetes 650W-os teljesítményével.

PROCI TUNING

Tisztelt Mentőöv!
Az lenne a kérdésem, hogy van egy AMD Athlon XP 2200+ K7-es processzorom és egy ASUS A7V8X-X típusú alaplapom. Az alaplap 1800 MHz-n van, mert apum azt mondta, hogy ez 2200 Mhz-nek felel meg az AMD-nél. Ez igaz? Kérdés: ha a 133 Mhz-s RAM-ot felhúzom 7 MHz-el, akkor lesz baja? Gyorsan írjatok.
Hűséges olvasótok:
Birincsik Gábor.
Ja, és király a Guru!

Kedves Gábor!
Igen, a 2200+-os AMD Athlon XP-k valódi órajele 1800 MHz, a 2200+ csak egy viszonyszám, ami az AMD CPU-k teljesítményét méri. A 133 MHz-es RAM modult csak óvatosan tuningold! Először csak 2-3 MHz-cel emeld az órajelet, és a beállítások után ellenőrizd a gép stabilitását valami kemény tesztprogrammal. Ha minden rendben, nincs fagyás, mehetsz feljebb, de mindig csak keveset. Amint instabilitás mutatkozik, rögtön térj vissza a legutolsó stabil beállításokhoz. Mindezt természetesen csak a saját felelősségedre csináld, az esetlegesen keletkező károkért a szerkesztőség semmilyen felelősséget nem vállal!

HŰTŐ AMD-RE

Hello!
Az lenne a kérdésem, hogy milyen hűtőt javasoltok AMD Athlon 64 3500+ processzorhoz, az alaplapom ASUS A8N SLI Deluxe. Én egy Zalman CNPS 7700-re vagy CNPS 9500-re gondoltam.
Köszi: haarkon

Kedves haarkon!
Ha ráfér az alaplapra, mindkét hűtő jó választás! Vásárláskor vidd magaddal a deszkát, és próbáld rá mindkét hűtőt. Ezt azért ajánlott meglépni, mert mindkét cooler szép nagyra nőtt, és nem biztos, hogy elférnek kultúráltan a CPU-foglalat köré épített kondenzátoroktól.

SÍPOLÓ GÉP

Hello,
Szóval problémám van. Gép: ECS K7VTA3CL, Athlon XP1900+ (Palomino), 256+512MB RAM (400-as, de 266-on megy), CRT monitor, 160GB Samsung vinyó és LG GSA4163b író. Ja és a táp: 300-as Codegen. Szóval bátyám vitte fel a gépet a kolijába, beraktunk mindent, ami volt. Ez egy 10 gigás quantum vinyó és egy CD olvasó. Miután sikerült berakni, először a gép elindult, aztán meg egy filmet kezdtem volna nézni és lefagyott... reset... fekete kép, nem jön be semmi, és 3 sípolás, 1 hosszabb és két rövidebb.

Újraindításnál ugyanez, lekapcsoltam a még kétszer a cuccot, ugyanez, visszaraktam először ugyanez, aztán meg 1 alkalommal folyamatos síp, ki is nyomtam hamar. Viszont kb. 2 perc múlva (semmi nem történt addig a géppel) újra bejött a Windows. Másnap már a bátyám kolijában újra próba... és megint a 3 sípolás jött elő, felváltva azzal, hogy néha meg elindult. Szóval táp kéne? Vagy mi a baj? Amúgy a CD olvasó működött, de a gép nem ismerte fel, de majd megpróbálom kiokoskodni.
Üdv: látogató

Kedves látogató!
Jól látod a helyzetet, valószínűleg ez már sok volt a 300 W-os Codegennek, a csere itt mindenképpen indokolt. Nekem gyanús az alaplap is, ez sem éppen csúcsminőség, ha a tápcsere nem oldja meg a problémát, a lapot cserélném második körben. A RAM-okat is érdemes ellenőrizni, erre a legcélszerűbb eszköz a memtest x86+ nevű kis progi.

Legyen szó
bármilyen adattárolásról...
... a megoldás: Maxtor
CO-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
Budapest 1139 Üteg utca 6.
Tel.: (+36-1) 412-23-85
Fax: (+36-1) 412-23-80
corun@corun.hu
www.corun.hu
Maxtor IDE meghajtók
Maxtor OneTouch II
Maxtor
Shared Storage Drive
3 év garancia
2 év garancia
Maxtor®
www.maxtor.com
Maxtor adattárolási megoldások. Teljes egészében az Ön igényeihez igazítva.
©Copyright 2005 Maxtor Corporation. For purposes of measuring storage capacity, a gigabyte (GB) equals 1,000,000,000 bytes. Total accessible capacity varies depend
all data protection plan. Maxtor and the Maxtor stylized
logo, Maxtor OneTouch, Maxtor OneTouch II Small Business Edition, are registered trademarks of the Maxtor Corporation. FireWire are trademarks of Apple Computer
of their respective holders.

SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

LELASSULT NET

Csáó!

Az lenne a problémám, hogy ma raktam újra a Windowst és azóta érezhetően lelassult a net! IE a böngészőm és a hálókártya drivere is friss! Win XP-m van és Chello Classic előfizetés az UPC-nél. Mi lehet a baj? Kérlek írjatok!

Köszi

Péter

Kedves Péter!

A nagy kérdés, hogy az „újrarakás" nálad mit jelent. Gond lehet, ha a meglévő Windowsra telepítetted újra, az ugyanis nem az igazi megoldás, mert a beállításokkal együtt a hibákat is örökli a rendszer. Ha úgy csináltad – és ebben bízom – hogy törölted, majd újraparticionáltad a merevlemezt, akkor valószínűleg csak arról van szó, hogy az új rendszer működési paraméterei nem optimálisak.

Mivel gyorsíthatsz? Lássuk:

1. Ha úgyis frissen van (újra)telepítve, akkor nem különösebben fragmentált még a merevlemezed. Mindenesetre én a helyedben beállítanék egy fix méretű lapozófájlt. Nem túl nagyot (az is lassíthat!), csak annyit, ami muszáj.

2. Megnézném, hogy a Windows, amit feltettél, megkapta-e már az SP2-t és a szükséges biztonsági javítócsomagokat. E nélkül meglepően sok program és hacker turkálhat a gépedben, anélkül, hogy tudnál róla.

3. Ha böngészőként IE-t használsz, jusson eszedbe, hogy ez a böngésző a vírusok, programférgek és kémprogramok fő-fő célpontja és élettere. Légy oly bátyám tehát, és telepíts MS AntiSpyware-t, és mellé szerezz be további kém- és reklámprogram-keresőket (AdAware, SpyBot, CWShredder stb.). Láttam már döbbenetes gyorsulást, miután a kémprogram-gyilkok kiherélték a nem kívánt behatolókat...

4. Ne feledkezz el a víruskeresésről sem!

5. Megeshet, hogy egy csomó olyan progi is betöltődik, amire nincs feltétlenül szükséged. Én az alábbiakat takarítom ki a gépemről minden egyes rendszer(újra)telepítéskor:

- Windows Messenger és/vagy MSN Messenger (helyettük nálam GAIM fut).

- Feladatütemező (hacsak nem csináltatsz naponta automatikus biztonsági mentést).

- Update (ha egyszer működik a rendszer, ne akarjon minden áldott órában frissítéseket keresni).

- Gyorskereső (az első, amit kiiktatok, nálam csak lassít).

- Outlook (én átálltam a The Bat!, illetve a Mozilla Thunderbird használatára. Kisebbek, biztonságosabbak, nem eszik se a memóriát, se a processzoridőt). Az se baj, ha leszeded a leveleződről – akármelyiket is használod – a folytonos levélkeresést, hacsak ezt nem követeli meg a munkád. Ha kellenek a levelek, majd egy kattintással letöltöd.

- Ha elég sok memória van a gépben, kaphat egy kis segítséget a gyorsítótár.

- Bár frissen újrarakott rendszerről van szó, nézd meg, nem kell-e üríteni a TEMP és az ideiglenes internetes fájlokat tartalmazó mappákat.

- Próbáld ki a legújabb Firefox vagy Opera böngészőket is. Az előbbi már magyarított és mindkettő ingyenes. Lehet, hogy kellemes meglepetésben lesz részed valamelyikkel.

JEEFO ELTÁVOLÍTÁSA

Üdv!

Lenne egy gondom...

A gépemet megfertőzte egy bizonyos win32/jeefo-A nevű szemét vírus! AntiVir és Bitdefender találta meg, de csak törléssel tenné rendbe az 512 db fertőzött .exe állományt. A gépen win2000 van, net nincs, javítócsomag sincs. Kiderítettem, hogy az svchost.exe-t támadja meg, de nem tudom kiirtani.

Kérlek, segíts!

Ha írnál valami megoldást v. programot, ami segít, annak örülnék. Előre is köszönöm a megválást:

Predator47

Kedves Predator47!

A nevezett Jeefo-A Windows 2000 rendszereken egy Power Manager nevű szervizként települ be a megfertőzött gépekre. Amíg ezt le nem állítod, nem tudsz megszabadulni tőle, mert folyamatosan visszafertőződsz az ott maradt gócból. Emellett ne felejtsd el a Windows helyreállító szolgáltatásait a vírusirtás előtt kiiktatni, különben később tévedésből vagy figyelmetlenségből a fertőzést is visszaállíthatod!

Az első lépés tehát a Feladatkezelőben megkeresni a futó szervizeket és a Power Manager nevű szervizt kilőni ("Manages the power save features of the computer" magyarázó szöveggel), ha az az alábbi Registry bejegyzésnek megfelelően egy svchost.exe fájlból indul, ami a Windows könyvtárában található. Ez a fájl 36 352 bájt méretű és csak magát a vírust tartalmazza. Az említett Registry bejegyzés, amit el kell távolítanod a fent említett „vírusszervíz" kilövése után:

HKLM\System\CurrentControlSet\Services\PowerManager\ImagePath,"%Windows%\svchost.exe"

Ha a víruskergető szerint 512 fertőzött programfájlod van, akkor bizony azokat is mind fertőtlenítened kell, akár tetszik, akár nem. Ez esetedben zömmel törlést jelent, mivel a vírus eltávolítása után egyes esetekben hibásan működnek a vírusmentesített programfájlok. A megoldás: az érintett fájlokat vírusmentes biztonsági másolatokból vagy az eredeti telepítő csomagokból kell pótolni, illetve visszaállítani. Nem kis munka, de nem akarlak azzal áltatni, hogy varázsszóra minden megjavul...

Egy Jeefo eltávolító innen tölthető le:
http://www.bitdefender.com/VIRUS-680-en—Win32.Jeefo.A.html

Ha a vírus már nem fut, az eltávolítás menni fog, nem kapaszkodik, mint az ablakon kidobott anyós a párkányba.

LOÁL!
www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

MEGÚJÚLT FORMÁBAN!
MOBILTELEFON PDA MP3 FOTÓ VIDEÓ JÁTÉK TECHNOLÓGIA
ÚJ FORMA ÉS TARTALOM
telecom
MOBIL & MULTIMÉDIA
VII. évfolyam 11. szám 2005. november
Ára: 780 Ft
ZENE & FOTÓZÁS
Nokia N70
Samsung D600
Sony Ericsson W550i
3 MEGAPIXEL & OPTIKAI ZOOM
Csúcs a mobil fotózásban az új Sharp V903
TARTÓS TESZT
Samsung E720
EXKLUZÍV
ÚJ MULTIMÉDIÁS NOKIÁK
FRISS ÚJDONSÁGOK
MOBILINTERNET
Csökkenő árak, növekvő sebesség: Egyre vonzóbb a mobilinternet.
I-STATION I2
Hordozható médialejátszó PDA-funkciókkal felvértezve.
IGO
Navigációs szoftver teljes Magyarország térképadatbázissal
PIACTÉR
SZAKBOLTOK
APRÓHIRDETÉSEK
MOBILOK ADATAI
TARIFÁK, WAP, GPRS, MMS
ÉS E-MAIL-BEÁLLÍTÁSOK
HASZNOS INFÓK
Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja!
MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu

LEVROV

írta · Zak levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Bár még találkozunk az idén, de ez az utolsó 2005-ös számozású lapunk, talán ezért is rohantak meg nosztalgikus érzések. Ennek okán visszatérünk az év legtöbbet emlegetett témáihoz, lesz, Flatlány, teljes játék, borító, design, „nálatok-akarok-dolgozni", kritika, de még Izé rovat is. A múltkor hanyagoltuk a poszterezést, de most úgy döntöttem, megpróbálom eldönteni a vitát, és helyet adok a véleményeknek – még egyszer utoljára. Vágjunk bele!

MISSION IMPOSSIBLE?

Hy Zak! És PC GURU team! Nos ott kezdem: 1. Lehetnének már más műfajú játékok is, mert nekem a stratégiai játékok a könyökömön jönnek ki! 2. Teljes játéknak elfogadnám mondjuk az: IL-2, vagy a Toca Race Driver 2-t, vagy akár egy SW-os game-et is. 3. Amellett változtathatnátok azon is, hogy ne csak DVD melléklettel jelenjen meg az újság, hanem CD-vel is. Hogy miért? Csak azért, mert havernak nincs DVD olvasója és nincs pénze, hogy vegyen magának.
Üdv: Ad@m222
Ui.: Nekem kell poszter! **(1:0)**

1. Mostanában kifejezetten nem stratégiai játékok vannak (például most is lecseréltük a stratégiát egy autóversenyre), a következő számokban pedig a már korábban „véletlenül" kikotyogott Hitman, illetve a Deus Ex sem kifejezett stratégia... 2. Oké, felvéstük a kívánságlistára (mondjuk egy kőkemény repülőszimulátor hatására szerintem spontán népfelkelés törne ki), ahogy a többi levélíró kívánalmait is. 3. Értem én, hogy nem mindenki Krőzus meg Rockefeller, de azért egy 4000 Ft-os DVD-olvasó ma már tényleg nem egy akkora tétel, amit 60 hónapos részletfizetéssel lehetne csak megvenni. Most amúgy is alkalmas az időzítés, jön a Télapó, Jézuska, miegymás. Különben is, haladni kell a korral, és ma már a játékok is egyre inkább csak DVD-n jelennek meg.

GURUS AKAROK LENNI!

Hali! Kell-e valamilyen programozási képesség vagy számítástechnikai hozzáértés? Vagy elég, ha csak – ahogy Grath mondta – „Szeresd a játékokat és jól fogalmazz?" Tom biztos így lesz :). Ha igen, kitűzött célként fog előttem lebegni hogy Gurus legyek. Valamint volt-e már nektek ilyen leveletek, vagy ti hogy letettek Gurusok?
Csá: Johny

Dehogy kell programozni, még csak az kéne... Még csak a különösebb számítástechnikai hozzáértés sem feltétel (csak a hardver rovathoz, hehe). Ne izgulj, nem vagy egyedi eset, ilyen levelünk nagyjából 4-5 jön minden héten. Amit én hozzá tudnék tenni, hogy érdemes valamilyen online magazinnál vagy rajongói oldalnál felhívni magadra a figyelmet (vagy kamu WoW-os klánoldalt hegeszteni, amin mindenki könnyesre röhögi magát – ez volt legutóbbi szerzeményünk, NightBagoly taktikája).

HELYHIÁNY

Ezt a levelet sajnos ki kellett vágnom, mert kilógott a sok szöveg az oldal alján, mindenesetre ebben is volt egy „nem kell poszter!" szavazat, amit nem vághatok ki, különben nem jön ki a nagy műgonddal megtervezett végeredmény a végén. (1:1)

CHELLO-BELLÓ

Csók! 1.Szerintem nincs sok értelme poszter **(1:2)** adni az újsághoz úgy, hogyha az még drágul is, így szerintem csak vásárlókat vesztenétek (mondjuk playboy posztert nem vetném meg). 2. Mostanában azon tűnődöm, melyik jobb FIFA v. PES. 3. A harmadik téma pediglen a chello seb. korlátozás, amivel gondolom sokatok találkozott töltögetés közben. Neked erről mi a véleményed?
Üdv, Ronaldinho Assis

1. Hol itt a gond? Csak meg kell venned a Playboyt... (a reklámért az ajándék életfogytig előfizetést – vagy a lányokat – a szerkesztőség címére kérném!) 2. Ezt a kérdést a jövő hónapig jegeljük, akkor jön a Pro Evo 5 tesztünk, aztán kiderül. 3. No igen, ez nekem is piszkálja a csőrömet, mert ugye amikor én kötöttem szerződést, még szó nem volt korlátozásról, nem volt limitálva, ráadásul ahol én lakom, még alternatíva sincs a szélessávra. Tőlünk nyugatabbra még az olyan mamutcég is meg tudta szívni ezeket a monopolhelyzeteket, mint a Microsoft, az utólagosan egyoldalúan módosított szerződésekről már nem is szólva. Vigasztaljon az, hogy legalább megbízhatóan működik, és hálózaton belüli töltésnél nem mér.

SZERKESZTŐSÉGI FAGGATÓZÁS

Sziasztok! Lenne pár kérdésem. 1.A Harry Potterből jó lenne mmo-t csinálni. Aztán mindenkinek lesz egy karaktere a Roxfortban. 2. Nektek mi volt a legjobb játékotok? Ki szereti nálatok a CoD1-2-t? 3. Melyiket ajánlanátok: Prince of Persia: Sands of Time vagy Prince of Persia: Warrior Within? Ja és nálatok ki a legidősebb?
Bye T.H.D
Ui.: Nagyon jó volt a Road to Fame, majd PC Guru mellékletnek beteszitek az Army Racert teljes játéknak?

1. Ez sokaknak bizonyosan jó lenne, bár hol itt a kérdés? (Egyébként állítólag az EA-nél fejlesztenek egy Hogwarts Online nevű játékot.) 2. A többieknek nem tudom, nekem talán a matchboxok jelentették a csúcsot... Szerintem majd mindenki szereti a CoD-t, én mondjuk nem játszom túl sok mindennel, de ez speciel tetszett. (Nekem meg pont nem – Grath) 3. Ebben a sorrendben jó lesz (tényleg, mind a kettő nagyon jó, a Sands ráadásul már elég olcsó is). A legidősebb pedig egyértelműen a Matuzsálem becenévvel is illetett Ricco. Ő annyira vén, hogy állítólag a saját nagymamája is csókolommal köszön neki, és néha spontán átvezetik a kisiskolások a zebrán, ha át akar menni, ha nem. Az Army Racerről én inkább nem nyilatkoznék (mindenesetre egy strigula a kívánságlistán), de örülök, hogy tetszett az első rész.

KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

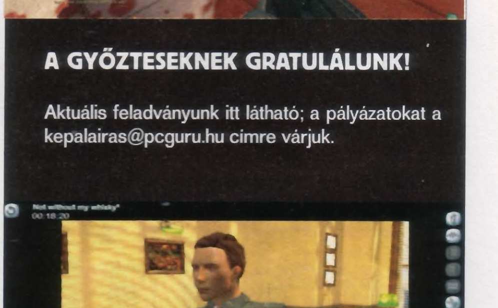
"Elkéstünk! Stökit már átadták a tömegnek!"
Herceg Zoltán

"A DNS mintából kiderült,hogy ez egy 12-es szintű paladin vére. Ez azt jelenti hogy valahol erre WOW-ozhatott a PC Guru félelmetes hordája."
Fekete Gergely

"Mondtam, hogy ne lőjétek szét a ketchupos tartélyokat!"
Yoshimitcu

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu cimre várjuk.



A NAGY ÖTLET

Üdv PC GURU! Az a lényeg, hogy számítógépes zsenik is olvassák az újságot, így a hardver, szoftver és játék mentőövben feltett kérdésekre szinte mindig tudják a választ. Arra gondoltam, hogy lehetne csinálni egy internetes fórumot, ahol a PC GURU-olvasók meg tudják egymással osztani a nézeteiket.
Hű olvasótok: Balu

Remek ötlet, csodálatos, támogatjuk. Olyannyira, hogy már hónapok óta létezik egy ilyen internetes fórum, a www.pcguru.hu címen.

A BOLDOG NYERTES

Üdv Zak! Éljen, éljen. Örülök, de nagyon. Szóval jutalmat érdemlek? És még kívánni is lehet. Ez már majdnem olyan, mint Karácsonykor. **(Ha sokáig húzod az időt, lassan tényleg elcsúszunk Karácsonyig)** Mit is szeretnék? Háááát. Van pár ötletem. Pl.: világkörüli luxusutazás, lakás a Rózsadombon, világbéke, az ötöslottó heti nyerőszámai (lehetőleg előre) vagyvalamiilyesmi. No komolyan. Nekem mindegy. Valami játék, vagy Gurus relikvia. Mindegy.
Előre is köszi: Sejby

Oké, a lottószámokat választom. Remélem az az apróság nem fog zavarni, hogy a heti nyerőszámok a két héttel ezelőtti nyerőszámokká változnak, amire a nyomdai átfutás okán elér hozzád. Na jó, nézzünk valami mást. WoW-ozol? Mit szólnál mondjuk párszáz aranyhoz, egyenesen Chris számlájáról? Esetleg valami Gurus relikvia, például Grath bakancsa? Nem, az már ránőtt a lábára. Na jó, küldünk valami ajándékot, ha már nem mondtál konkrétumot, legyen meglepetés. (Ja, akinek nem világos, barátunk azzal nyert, hogy a múlt hónapban ő számolta ki a legpontosabban Chris WoW-játékóráinak a számát.)

SZEMFÜLES BAKIZÓ

Hello Zak! Mikor lesz teljes játék a Rollercoaster Tycoon 3? Mert a 11. számban azt írtátok a 17. oldalon a top 10-es listán, hogy valamikor lesz teljes játék!
Bali

Ügyes vagy, hogy így megtaláltad az elejtett utalást, ám ha figyelmesebben megnézed, abban a mondatban szó nem volt a harmadik részről. Valamelyik korábbi részre tessék gondolni inkább...

NYERNÉK!

Csá Zak! A poszter REMEK ÖTLET! Akinek nem tetszik, azzal majd én megbeszélem az udvaron!
Egy hűséges előfizető: Farek (Paks)

2:2. A verseny kiéleződni látszik...

MÁS VÉLEMÉNY

1. A teljes játék bevezetőjét megint sikerült az előző haviéval felcserélni. 2. Az AoE III cikkben azt írja Greg5, hogy a nyersanyagok élelem, kő pénz. Valójában fa, kő nincs. Nagyon igénytelen, amatőr baki. Ugye elolvasta, amit írt? 3.A cikkek végére nem az író neve, hanem csak egy kis nyíl van, ami azt akarná jelezni, hogy az első oldalon van a cikk írója. Ez azért jó, mert sokszor elfelejtődik, így nem lehet tudni, hogy pl. kiírta a FEAR sokszor egészen zavaróan tacskó stílusú cikkjét. Talán hígul a szerkesztőség. A Levrovban meg általánosan csak barom levelek vannak. **(No meg most a tiéd...)** BS

1. Ebből is látszik, hogy Ricco megint összejött a barátnőjével. 2. Töredelmesen bevallom, én nem jutottam el odáig, hogy belenézzek az Age 3-ba, így nem tudom megcáfolni, amit írt. Ha mégis tévedett, akkor úgy látszik, Greg5 haja hidrogénezésének a fejére is volt valami mellékhatása... (Egyébként fa, kaja, és pénz van benne; biztos az agylúgozás következtében írta el szegény Greg5 – Grath) 3. Ebben is igazad van, elfelejtődött. Azért szeretsz még minket...?

PUZZLE-POSZTER

HI ZAK (és hi mindenkinek a szerkesztőségben). Azért írok, hogy egy ésszerű megoldással szolgáljak a poszter ügyben, mert ugye az sok embernek kéne. A poszter lehetne az újságban például az utolsó lapon, ahol van az a nagy kép a következő gaméről, szóval lehetne a poszter egy A/4-es lapon is, és így még nem is kerülne több pénzbe szerintem **(3½ -3½ : egyébként ez a mostani végeredmény, így most sem sikerült eldönteni a poszter vitát – pedig én mindent megpróbáltam)**. Vagy ugyanez a megoldás, 4db A/4es lapból állna össze a nagy poszter, így csak minden 4. számhoz jár egy egész poszter, ami megint csak jó, mert mindenki hallgat, mert van poszter. Szóval összegezve, kellene az újságba egy kitéphető oldal, amin egy kép van egy gameről amit poszternek hívunk.:)
Bye, FLeasH

Szerintem ezzel az ötlettel egyaránt felidegesítetted mindkét tábort, hiszen aki akart posztert, az nem darabokból akarja összerakni, aki meg nem akart, az berágna, ha elvennénk egy oldalt. Én mindenesetre bedobtam a köztudatba...

A MŰTÉT

Hy Zak! Lenne néhány kérdésem/mondanivalóm... Ti mit gondoltok a magyar fociról? Személyem szerint nincs értelme az egésznek, hacsak a Matthaus nem csinál valami csodát... gyakran már jobban érdekelnek a meccs utáni verekedések. :) Van egy ötletem, amolyan két legyet egy csapásra. Ugye protekciótok van egy plasztikai sebésznél? És ha jól tudom, Chris mértéktelenül sokat játszik a WoW-val... hát szerintem vigyétek el Flatline-t ahhoz a sebészhez, ő majd bomba nőt csinál belőle...és elvonja Chris figyelmét, így Chrisnek meg nem lesz ideje a játékra figyelni. Na jó munkát! Szevasztok!
argo001

A magyar foci olyan, mint Torghelle Sanyi: lesre futott... Egyébként a műtétről csak annyit, hogy Flatline-nak szerintem elég lenne pusztán megemlíteni, hogy Chris elcsábítása okán akar bombanőt csinálni magából, a többit Chris asszonykája elintézné (gyorsan, bár közel sem fájdalommentesen, és a végeredményt sem garantálná egyetlen biztosító). Jut eszembe, azt honnan veszed, hogy Flatnek ehhez bármiféle műtétre lenne szüksége...?

HOL VAN A PÁRBAJ?

Sziasztok guruk! Miután szombaton kihozta az újságot a postás, kezembe vettem (az újságot) majd egy huzamra ki is olvastam. Aztán éreztem azt a furcsa érzést, hogy valami hiányzik, majd leesett: Hová tűnt a Párbaj, személyes kedvencem?
Mat

Na, amikor ezt halkan megkérdeztem a srácoktól, Gaben akkorát csapott a homlokára, hogy a szomszéd irodából átszaladtak a Malév titkárnői. Aztán közölte, hogy valójában a Grath a hibás, és az ő homlokára kéne inkább csapni. Ebből én azt a következtetést vontam le, hogy 1. elképzelhető, hogy a mostaniból is kimaradt 2. a januáriban viszont lesz kettő is. (Kettő azért nem, de jövőre tényleg újraindul a dolog – Grath)

ÚJABB VÁGOTT VERZIÓ

Üdv, nah mivel ez az évben az utolsó szám, ezért **(nyissz)**
Üdv, Cigo

A levél többi része már nem volt annyira érdekes, viszont ezúton szeretném még egyszer hangsúlyozni, hogy bár számozás szempontjából valóban ez az utolsó 2005-ös számunk, de megjelenést tekintve még egyszer kijövünk idén, valahol félúton a Mikulás és a Karácsony között.

WHO THE F*** IS FLATLINE?

CSOCSI GURUK! Nem rég óta vagyok rendszeres vásárlója a Gurunak (pontosan október óta), de az előtt is vettem, amikor volt pénzem. Lenne pár kérdésem: 1. ki az a Flatline, mert sokszor említik, de én nemtom, hogy kicsoda, 2. az előző számban szerintem lemaradt Ricco és Chris, nemtom hogy véletlenül-é vagy direkt, de lemaradt az a lényeg, 3.szerintem tegyetek cheatet a teljes játékhoz, mert én kerestem a Space hack-hoz, de vagy nincs, vagy nem találtam meg.
üdv. ZIKMIL

1. Ő a szerkesztőség hivatásos örömlánya. 2. Dehogy maradtak le, ott vannak a kanyar mögött. 3. Mindig szoktunk tenni, ha találunk; és általában találunk, ha létezik. Néha előfordul, hogy a gonosz fejlesztők nem tesznek csaló kódokat a játékba, ilyenkor nincs mit tenni, anélkül kell játszani (egyébként úgy jobb is).

BORÍTÓK, DE MOST NEM A MIEINK

Üdv! Megint én vagyok. Most azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy miért van az, hogy a 2005/12-es számban (meg egy pár másikban is) a top 10 című cikkeknél más borítója van ugyanannak a terméknek. Például: Amerikánál a WoW borítóján egy Elf arca van, és előtte egy törpe. De Németországnál nem. Ott egy ork arc van, és előtte pedig egy tauren. Ugyanez a helyzet a Guild Warsnál is. Amerikánál más pózban van a nő, mint Németországnál. A kérdésem az lenne: Miért van ez így? Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv.
Én :D

A WoW esetében az a helyzet, hogy kétféle borítóval jelent meg (nálunk is lehetett kapni szövetséges és hordás változatot is). A többi játéknál is vagy ez a helyzet, vagy pedig tényleg más a borítója a tengerentúlon (számtalanszor előfordul, inkább az a ritka eset, amikor megegyezik), és Grath annyira a szívén viseli a tájékoztatás pontosságát, hogy még erre is odafigyel.

STÖKI-SORS

Olla Pc Guru! Szegény Stöki barátunk ügyében írok most nektek. Ugye azt mindenki tudja, hogy egy meggondolatlan ígéretet tett, amit most nem ismételnék el még egyszer. Amire gondoltam az az lenne, hogy a következő lapba nyomtassatok be egy kis whiskey-s üveget, mondjuk valamelyik cikk elejére, így minden olvasóhoz eljut a beígért whiskey, és Stöki becsülete is megmenekül. Szerintem jó ötlet. Toki

Szerintem is, de azt hiszem, a derék Stökesz még ennél is jobbat talált ki...
Mielőtt elbúcsúzunk, még valami: néhány hónapja befagyasztottuk izé rovatunkat, de most régi ismerősünk, Desolate One ismét hallatott magáról, és mivel – szokásával ellentétben – nem írt minden v betűt w-nek, úgy gondoltam, kivételesen, egyszeri alkalommal, egy rövid időre feltámasztom a rovatot, egy apróhirdetés erejéig.

IZÉ

Világgámenő Szatyor, bottal, megkímélt állapotban, áron alul eladó! Recerugós Támpöcök csere érdekel! Ugyanitt nagymennyiségben eladók ISO9001 szabványú TALPAS SZEMMÉRTÉKEK! AMÍG A KÉSZLET TART!
üdv: Boldog Gábor

Ennyi voltam mára, mindenki menjen cipőt pucolni, lustábbak vegyenek egy új cipőt, és azt pattintsák ki az ablakba. Karácsony előtt még egyszer találkozunk, akkor már esetleg térdig hóban. Sziasztok
Zak – levrov@pcguru.hu

ERŐSZAKOS MÚLT
A HISTORY OF VIOLENCE

írta • Birkás Péter

Akik nem csak popcorn-filmekben jártasak, azoknak biztosan nem hangzik ismeretlenül David Cronenberg neve. Elég, ha megemlítjük tőle a Légy, az eXistenZ és a Crash című remek filmeket, s máris tudjuk: nem hétköznapi direktorral van dolgunk. Munkái általában hajmeresztőek, nem kis mértékben polgárpukkasztóak, rejtélyesek és durvák, éppen ezért csak egy meghatározott réteg számára nyújtanak igazi szórakozást. Talán éppen ezért meglepő, hogy az extravagáns rendező olyan filmmel állt elő, melynek alapja egy képregény, és összességében igen messze áll attól a stílustól, amit eddig képviselt. Egyszerűen szólva az Erőszakos múlt egy teljes mértékben kommersz, könnyedén fogyasztható és feldolgozható film. Mindez persze abszolút nem lenne baj, ám a film ebben a mezőnyben nem mutat semmi újat, csupán egy újabb skizofrén sztori, amely meg van bonyolítva némi bosszúval és helyenként igen tiszta (megpendítem: céltalan) erőszakkal. Hiába szerepelnek olyan színészek az alkotásban, mint Ed Harris vagy Viggo Mortensen, játékuk legalább olyan kiszámítható és egyszerű, mint a film maga. Amint beindul a cselekmény, kitisztul a kép, és tudjuk, mi vár ránk a végkifejletben. Egy átlagos film esetében ez még nem is lenne olyan nagy bűn, de mivel az ember nem tud elvonatkoztatni a rendező személyétől, és maga az alapanyag sem túl eredeti, a kilencvenpercnyi mozgókép nem hoz felejthetetlen szórakozást – csupán megszokást, rosszabb esetben csalódást.

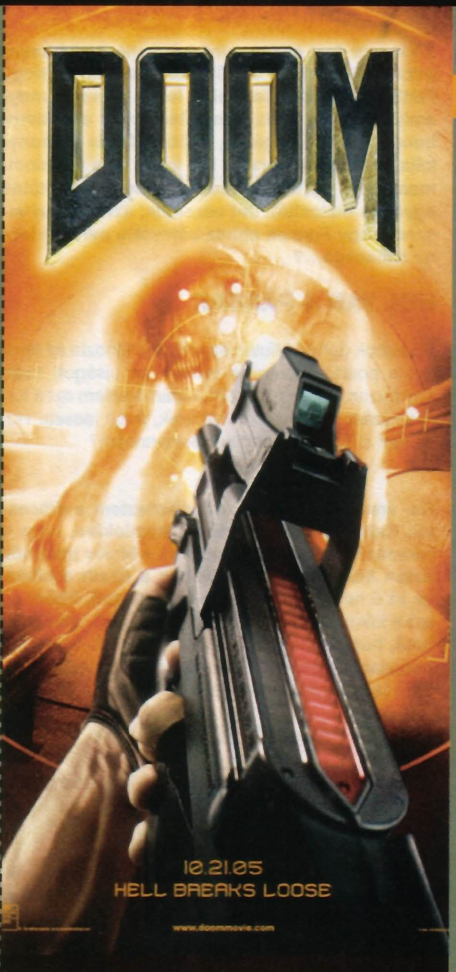
Összegzés: Egy felejthetetlen rendező kevésbé maradandó alkotása.

Hossza ▪ 96 perc
Rendezte ▪ David Cronenberg
Szereplők ▪ Viggo Mortensen, Maria Bello, Ed Harris, William Hurt

PC Guru Index:

03 ▪ 05

DOOM



DOOM

Régóta tudjuk, hogy készül, régóta várjuk, s régóta reménykedünk: jó lesz, vagy legalábbis nem lesz rossz. Novemberben elérkezett a végzet ideje, s bizony szomorúan kell jelentenünk, a Doom óriási csalódás lett, még így is, amikor túl sokat valószínűleg senki nem várt tőle. A dolog siralmas volta talán éppen abban rejlik, hogy a film maga nem az eredeti történetet veszi alapul, hanem a harmadik epizód cselekményét festi a vászonra. Valamivel jobb talán, mint a Resident Evilek, és Chris szerint a Tomb Raider 2-t is sikerült felülmúlni, bár ez ugye nem túlságosan nehéz feladat... A látvány ráadásul nem hozza a manapság elvárt effekt-színvonalat: gyatra zombik és démonok igyekeznek riogatni, s a cselekmény sem okoz eufóriát, kimerül a Marsra küldött kommandós csapat lassú amortizációjában, különösebb izgalom és feszültség nélkül. Az egyetlen értékelhető momentum a már sokat emlegetett ötperces jelent, mikor first person nézetből lehetünk tanúi a történetnek – ám be kell látnunk, ez mind édeskevés ahhoz, hogy igazán jól szórakozzunk. Hiába van itt a maga nemében karizmatikus Szikla és a Doom márkajelzés, az egész film alig több mint egy trehány B-mozi, tipikus példája annak, mikor a marketing és a pénz mögött semmi nincs, csak üresség, buta üresség. Ha már Doom, akkor inkább kotorjuk elő az ősrégi lemezeket, hihetetlen látvány ott sem fogad, de a hangulat, az legalább megmaradt!

Összegzés: A játék mítosz, hangulat, élmény, felejthetetlen, a film belőle: alig több mint nulla.

Hossza ▪ 100 perc
Rendezte ▪ Andrzej Bartkowiak
Szereplők ▪ The Rock, Karl Urban, Rosamund Pike

PC Guru Index:

02 ▪ 05

TERRY GILLIAM INTERJÚ

Volt egy megbeszélt interjúnk Terry Gillliammel, de a mester a letárgyalt időpont előtt fél nappal lemondta. Így csak a film utáni sajtótájékoztatón vigasztalódhattunk, ahol Galla Miklós és az összegyűlt újságírók faggatták a világhírű rendezőt.

– Ön szerint mit szólnának a Grimm testvérek a filmjéhez?
– Nem ismernének magukra, ebben biztos vagyok. Gondolom, nyilvánvaló, hogy a film nem hiteles életrajzi történet, inkább két testvért mutat be, akik valamiképpen kapcsolódnak a Grimm-mesékhez. Amikor kicsi voltam, rengeteg rémálmom volt a meséik miatt. Ha úgy veszszük, a filmemmel álltam bosszút rajtuk a gyerekkori lidércnyomásokért.
– Néhol meglehetősen kegyetlen a Grimm, nem gondolja?
– Nem hinném, hogy durvább lenne, mint egy Grimm-mese. A filmet alapvetően családi mozinak szántam, de úgy látszik, Magyarországon félősebb emberek élnek. Csak itt kapott 16 éven felülieknek szóló minősítést, Európában egyébként mindenhol 12-es korhatár-kategóriába sorolták. Pedig szerintem a felnőttek jobban félnek a filmemen, mint a gyerekek, akikben van még elég fantázia ahhoz, hogy helyre tegyék magukban az ilyen történeteket.
– Úgy tudjuk, volt egy komoly vitája a producerekkel Matt Damon orráról...
– Igen, szerettem volna egy dudort tenni Matt orrára, hogy ne legyen olyan szépfiú, de a nagykutyák nem engedték. A vita odáig fajult, hogy Weinsteinék (a producerek) a forgatás helyszínére, Prágába küldték a követeiket, hogy közöljék: ha dudor lesz, nem finanszírozzák tovább a munkát. Egészen szürreális volt, hogy egy 75 milliós produkció sorsa áll vagy bukik egy kis bibircsókon...
– Szinte minden filmjében találunk meseszerű elemeket. Miért vonzódik ennyire a mesékhez?
– A mesék egészen egyedülálló helyet foglalnak el a valóság és a képzelet között. Bár egytől egyig hihetetlen történetek, a valóságban gyökereznek, és csakis így lehet nagy hatásuk. Ezt próbáltam érzékeltetni a filmben is.
– Melyik a kedvenc meséje?
– A császár új ruhája.
– És melyik a kedvenc filmje az alkotásai közül?
– Fogalmam sincs, soha nem nézem meg a filmjeimet...

GRIMM TESTVÉREK

Terry Gilliam világszerte elismert művész, de nem mondható szerencsés rendezőnek. Filmjei többnyire buknak a pénztáraknál, Oscar-, Golden Globe- és Arany Medve-jelöléseit nem sikerül díjra váltania, legutóbbi készülő filmjét – amely a Don Quijote-sztorit dolgozta volna fel – pedig olyan pechsorozat érte (egyszer például egy hurrikán elsodorta a díszleteket), hogy a forgatást nem is sikerült befejezni. Nem csoda hát, hogy az egykori Monty Python tag (akinek olyan alkotásokat köszönhetünk, mint a 12 majom, a Brazil, vagy a Halászkirály legendája), az 1998-as Félelem és reszketés Las Vegasban-t jegyezte utoljára rendezőként – egészen mostanáig, ugyanis legújabb filmje, a Grimm szerencsére már eljutott a mozikig.

A mű ironikus magyarázatot ad arra, hogy mi minden előzhette meg a Grimm-mesék megszületését. 1797-et írunk, Jacob és Wilhelm Grimm (Heath Ledger és Matt Damon) fiatal szélhámosok, akik újkori szellemirtóknak adják ki magukat: két cimborájuk boszorkánynak öltözve riogatni kezd egy falut, majd a betoppanó Grimmek „elűzik" a gonosz szellemeket, és kicsalják a hiszékeny helyiek pénzét. A vállalkozás egészen addig jól megy, amíg a tesók nem találkoznak egy igazi boszorkánnyal, az erdőben élő titokzatos Tükörkirálynővel (Monica Bellucci), és amíg ezzel együtt a francia helytartóval, Delatombe-bal (Jonathan Pryce) is meg nem gyűlik a bajuk (a német területek akkoriban megszállás alatt voltak).

Bár a forgatókönyv a hollywoodi átlaghoz képest eredetinek mondható és a rendezésen is érződik a tapasztalat, a film túlzásokba esik. Magától értetődő volt, hogy egy ilyen alkotásnak utalnia kell a Grimm-mesékre, de a történetben már túl sok az öncélú kikacsintás, és ettől a cselekmény helyenként szétesik, inkoherenssé válik. Különösen a kevésbé ismert mesék esetében érhető ez tetten, a gyereket egészben lenyelő paripa például nagyon kilóg a filmből. A főbb szerepek között is találunk túlkapást: érthető, hogy egy ilyen alapvetően ironikus sztoriban karikatúraszerű karakterek mozognak, a francia helytartó és olasz jobbkeze (Peter Stormare) karikírozásából viszont a kevesebb több lett volna. A többi tréfa viszont ül, bár a gilliami fanyar humor helyett „hagyományosabb" poénokat kapnak a nézők. Ennek, a remek díszleteknek, valamint a mesei és a valós elemek többnyire valóban ötletes keverésének köszönhető, hogy a Grimm mégis szórakoztató film – bár kétségtelen, hogy nem tartozik a Gilliam-életmű erősebb darabjai közé.

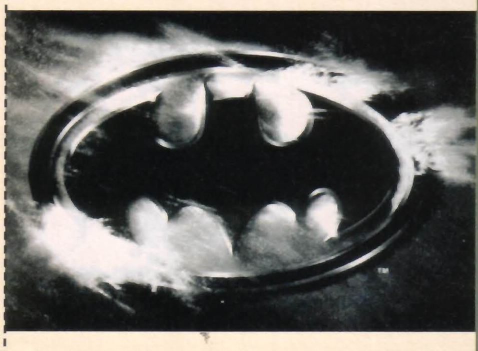
THE BROTHERS GRIMM

Hossza ▪ 118 perc
Rendezte ▪ Terry Gilliam
Szereplők ▪ Matt Damon, Heath Ledger, Monica Bellucci, Anna Rust, Peter Stormare

PC Guru Index:

04.05

BATMAN: A MOZIFILM ANTOLÓGIA (1989-1997)



Az idei november a Denevér hónapja: az előző számban írtunk a nyár egyik legjobb filmjéről, a Batman: Kezdődik!-ről, és máris itt van az újjászületést megelőző antológia, méghozzá a lehető legigényesebb kivitelben, olyan extra felhozatallal, ami még a hasonló gyűjteményes kiadásoknál is ritka. Bár valószínűsíthető, hogy a harmadik és negyedik részt még szökőévente sem vesszük elő, de az extrák tekintetében még itt sem lesz egy panaszos szavunk sem. Minden film mellé tartozik egy plusz korong: míg az elsőn minden esetben ott található a rendezői audiokommentár, a második lemezen csemegék egész áradata várja a Batman-mítoszban elmélyedni kívánókat. Jobbára a filmek világába kalauzolnak el az egyes kisfilmek és dokumentumfilmek, de találhatunk anyagokat az eredeti, rajzolt denevéremberrel kapcsolatban is. A négy lemez segítségével nyomon követhetjük az antológia fejlődését (vagy hanyatlását – kinek mi a véleménye) mind a színészek, mind a történet, mind a látvány szempontjából. A Batman díszdoboz tehát képes kielégíteni egy jó kiadással szemben támasztott igényeinket, s ha mindehhez hozzátesszük, hogy az audiokommentárok kivételével minden magyarítva lett, elégedetten csettinthetünk. A Sötét Lovag megszállottjainak kihagyhatatlan, filmgyűjtőknek érdemes választás, míg a nagyon házsártosak (mint a szerkesztőség Robin-gyűlölői) külön-külön is lecsaphatnak az egyes epizódokra...

BATMAN

8 lemez
Rendező ▪ Joel Schumacher, Tim Burton
Szereplők ▪ Arnold Schwarzenegger, Danny DeVito, George Clooney, Jack Nicholson, Jack Palance, Jim Carrey, John Glover, Michael Keaton, Nicole Kidman, Drew Barrymore, Tommy_Lee Jones, Chris O'Donnell, Uma Thurman, Alicia Silverstone, Michael Gough, Pat Hingle, Elle Macpherson, Kim Basinger, Val Kilmer, Christopher Walken, Robert Wuhl, Debi Mazar, Vivica_A. Fox, Billy_Dee Williams, Michael Murphy
Hang ▪ magyar (5.1), angol (5.1) cseh (surround)
Kép: ▪ 1:1.85 (16:9)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ November 15.

PC Guru Index:

05.05

FANTASZTIKUS NÉGYES

Túlzás nélkül állíthatjuk: a Fantasztikus négyes mozis adaptációja nem sorolható az idei év legnagyszerűbb alkotásai közé... Na de valójában most nem ez a lényeg, hanem az a két korong, ami a film borítójával takart tokban rejtőzik. Ahogy azt a számtalan képregény-adaptáció esetében megszokhattuk, a DVD-s változat ezúttal is igen impozáns, bár az is nyilvánvaló, hogy csak azokat fogja igazán lenyűgözni, akik magáért a filmért is rajongtak – rajtuk kívül talán még a képregény-fanatikusok fogják élvezni a lemezekre égetett felhozatalt. Márpedig aki kíváncsi a Négyesre és a film hátterére, nem fog csalódni ebben a kiadványban. Az első korongon rögtön választható az audiokommentár a szereplők tolmácsolásában, majd egy több mint húszperces kisfilm keretében részt vehetünk egy fantasztikus túrán. Mielőtt lemezt váltanánk a lejátszóban, vár még néhány klip és spot; majd ha ezekkel megvagyunk, jöhet az igazi csemege: két órás werkfilm, kisfilmek a szereplőválogatásról, a Baxter-házról, és egy rövidített werk. Mindezek mellett várnak még ránk a kimaradt jelenetek és az animált storyboard, amely kilenc jelenetet hasonlít össze a tervekkel és az eredetivel. Végül levezetésként újabb tévéelőzetesek és egy igazi ínyencfalat: az X-Men 3 előkészületei zárják a repertoárt. Ahogy arra utaltunk, az F4 önmagában nem kimondott műremek, de egyszeri szórakozásnak elmegy; DVD-n pedig igazán előnyös vétel, hiszen a mellékelt kiegészítések bőven feledtetik a film közben szerzett esetleges kellemetlen élményeket.

FANTASTIC FOUR

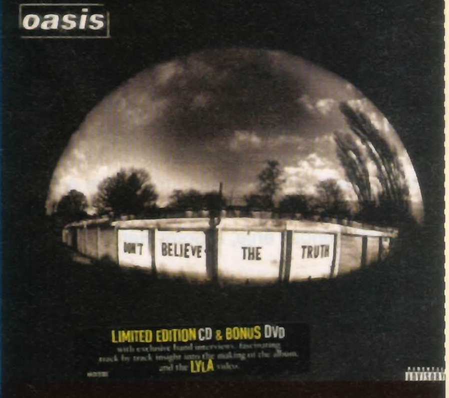
2 lemez
Rendező ▪ Tim Story
Szereplők ▪ Jessica Alba, Ioan Gruffudd, Chris Evans, Michael Chiklis, Julian McMahon
Hang ▪ magyar (5.1), angol (5.1, dts)
Kép: ▪ 1:2.35 (16:9)
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, norvég, svéd
DVD Start ▪ December 13.

PC Guru Index:

04.05

OASIS
DONT BELIVE THE TRUTH

SONY MUSIC



PC Guru Index:

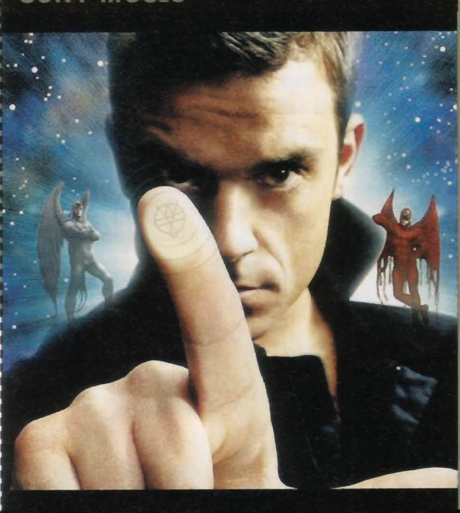
04 ▪ 05

Három évvel a legutolsó stúdióalbum után idén nyáron új lemezzel jelentkezett az Oasis. A megjelenést nem övezte nagy csinnadratta, népünnepély; aki tudta, tudta, aki nem, nem. A lényeg: itt a hatodik Oasis-album, és a csapatot kedvelők ismét elmerülhetnek a már megszokott, igazi brit retro-rockban. A lemez a maga tizenegy számával nem egy egyértelmű slágergyűjtemény, korántsem egy karriert meghatározó, minden korábbit ütő album, mégis van benne valami, amiért szívesen helyezzük a lejátszóba.

A belviszályoktól hangos banda legújabb lemezével sem igyekszik megváltani a világot, igazi melankolikus, már-már csöndes album lett a Don't Believe the Truth. Nyugodtság jellemzi az elsőtől az utolsó szerzeményig, a korábbi albumokról megismert lendület ezúttal nem játja át az új lemezt. Ez persze nem azt jelenti, hogy bármi gond lenne az összeállítással, csupán arról van szó, hogy az eddigiekhez képest kicsit visszafogottabb, de ettől függetlenül teljes mértékben értékelhető anyag került a boltokba, amit minden, a rock iránt érzékenységet mutató zenebarátnak érdemes megkóstolnia. Stílusváltás persze nincs, így akit eddig kivert a víz a Gallagher-testvérektől, az jó eséllyel most sem varratja a homlokára az Oasis logóját...

ROBBIE WILLIAMS INTENSIVE CARE

SONY MUSIC



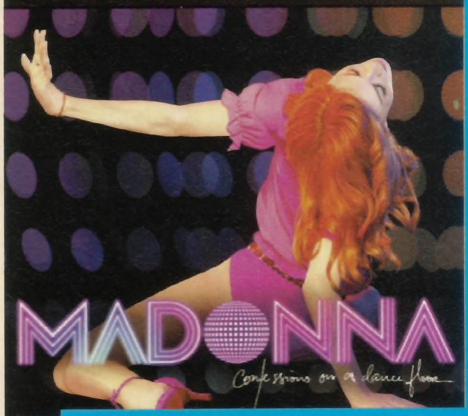
A Take That egykori fenegyereke nem pihen! Folyamatosan forr körülötte a levegő, s nem hagyja unatkozni a rajongókat. Az előző nagy siker után ezúttal sem volt megállás, az egész világot bejáró turnékat követően Robbie Williams újra munkába kezdett, melynek gyümölcse idén ősszel érett be, egy csinos CD formájában. Nem tudni pontosan, mi Robbie titka, de annyi bizonyos, ez az album felülmúlja a tőle eddig hallott anyagokat: Mr. Williams (és segítői) ezúttal tényleg maradandót, és ami még jobb, zenei téren igen élvezeteset és igényeset alkotott. A lemezről maxiként először kimásolt – ebből következően valószínűleg már szinte mindenki által jól ismert – Tripping mellett számtalan nagyszerű szerzemény kapott helyet a korongon (kedvenceim: Ghosts, Make Me Pure, Sin Sin Sin, Advertising Space), szinte lehetetlen megjósolni, mi lesz a következő sláger, rádiók által agyonjátszott őrület. A stílus ezúttal is rock és pop sajátos keveréke, nyakon öntve a brit botrányhős sajátos orgánumával: végeredményben olyan jól összerakott, lendületes ötven perc, amit igazi nagybetűs szórakozás alkalomról alkalomra újra és újra hallgatni.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

MADONNA
CONFESSIONS ON A DANCE FLOOR

SONY MUSIC



PC Guru Index:

04 ▪ 05

A mindig megújuló Madonna legújabb albumán a nyitó szám (Hung Up) ismerősen kell, hogy csengjen mindenki számára, hiszen a dallam nem mástól lett kölcsönözve, mint a legendás svéd ABBA-tól – s ezzel akár azonnal be is határolhatjuk a legújabb album stílusát: eltűntek az összetettebb részek, ez százszázalékosan a dance, illetve a pop kategóriába tartozik. Elsőre talán furcsán hangozhat mindez (főleg a legutolsó, igen érett Madonna-albumok után), de ha kicsit szoktatjuk hozzá a fülünket, és fogékonyak vagyunk a már említett stílusokra, hamar megszerethetjük az új lemezt. Akik annyira nem rajonganak a diszkók és klubok világáért, nyilván kicsit furcsállkodva állnak majd a legendás énekesnő legújabb attrakciója előtt, de persze nem ez lesz az első eset, hogy meghökkenünk a művésznő egy újabb éles stílusváltása miatt. A 2006-ban induló turnén szinte csak az új dalokat játsszák majd, úgy látszik Madonna lezárta korábbi korszakait.

A Confessions on a Dance Floor nem egy univerzális korong, nem nyerheti el mindenki tetszését, de egy esélyt mindenképpen érdemes adni neki, hisz ne feledjük, az utóbbi év(tized)ek legsokoldalúbb és egyik legtehetségesebb előadóját nem lehet csak úgy figyelmen kívül hagyni.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

A zseniális Sands of Time, és a tavalyi Warrior Within egyaránt elnyerte az év legjobb akciójátékának a címét, és a harmadik résszel a kanadai fejlesztőcsapat most ugyanerre készül. A fantasztikus falonfutós, időlassítós, akrobatikus harci mutatványokat bemutató Herceg nem menekülhet a sorsa elől, ismét elő kell vennie az Idő Tőrét és rendet tennie Babilon városában. Ezúttal azonban nem várt helyről érkezik konkurenciája: saját gonosz énje, a Sötét Herceg tör felszínre...

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Eljött az idő, hogy idén is megmérkőzzön az EA és a Konami a legjobb fociprogram címéért. Hogy a FIFA és a Pro Evo közül ki a kihívó és ki a címvédő, abba ne menjünk bele (tavaly döntetlent hirdettünk), mindenesetre idén a FIFA már bizonyított, és itt az ideje, hogy a Japánból érkező, kevésbé látványos, kevésbé jól kezelhető, de sokkal mélyebb fociszimulátor is megmutassa, mit tud. Már csak a bíró sípjára (meg a karácsonyi Gurura) kell várni, hogy kiderüljön, ki a jobb...

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Mit kapunk, ha összeadjuk a Battlefield játékmenetét a Star Wars világával? Ez bizony a Battlefront, ahol fénykarddal és lézerágyúkkal oszthatjuk az ellent a filmekből ismerős helyszíneken. A második rész mindezt a legendás X-Wing játékokra emlékeztető űrharcokkal dobja fel – úgy érezzük, átmenetileg még a WoW-ot is abbahagyjuk, hogy a csillagrombolónkról felszállva, a kukásegyenruhás lázadó söpredék pilótáit atomokra robbantsuk, és megmutassuk nekik, hogy nem érdemes a Birodalommal packázni...

THE MATRIX: PATH OF NEO

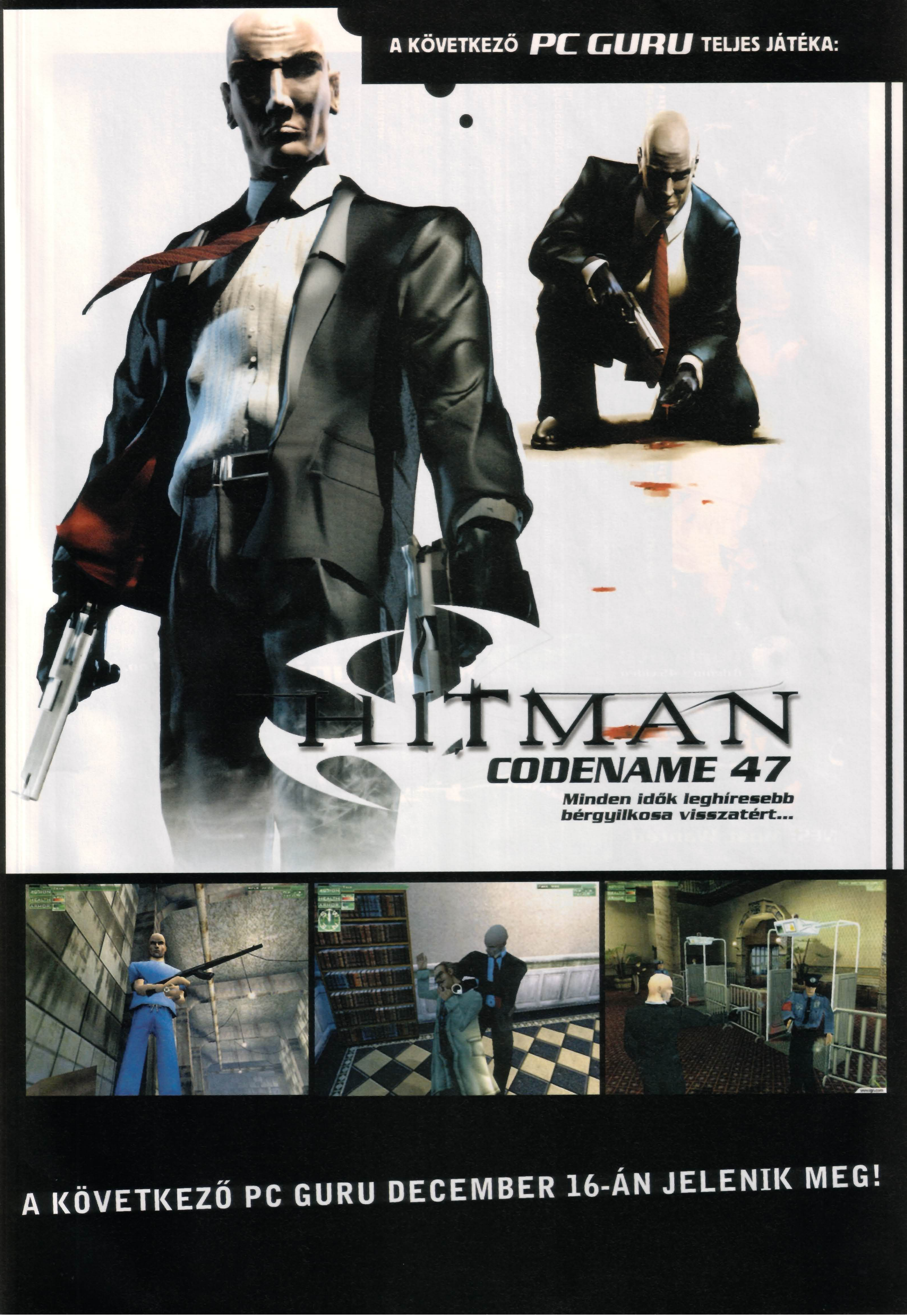
Nem kis bátorságra vall most Mátrix-témájú játékot kiadni. A tragikusan rossz emlékű Enter the Matrix és a kozmikusan nagyot bukott Matrix Online a klasszikus filmnek azt a kis nimbuszát is megtépázta, ami az igencsak vegyes fogadtatású második és harmadik mozifilm után megmaradt. Na, ezek után jön a Path of Neo, amiben a főhős szemszögéből küzdhetjük végig a trilógia legpergőbb akciójeleneteit. A következő havi PC Guruból (amire a szokásos négy helyett ezúttal csak három hetet kell várni!) kiderül, hogy Neo útja az utolsó szeg a Mátrix koporsójában, vagy a legenda visszatérésének vagyunk szemtanúi.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: HITMAN – CODENAME 47

Kopasz, nagydarab, tökéletes gyilkológép, hidegvérrel képes ölni gyakorlatilag bármilyen keze ügyébe kerülő eszközzel, különös ismertetőjele a tarkójára tetovált vonalkód. Ő bizony a 47-es ügynök, akinek első, mára klasszikussá vált kalandja lesz a karácsonyi PC Guru teljes játéka. A lopakodós-trükközős játékmenet mellett külön érdekesség, hogy egy pálya erejéig Magyarországra is eljön Hitman, konkrétan a Gellért szállóban kell egy küldetést végrehajtania.

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB VRAM, 400 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. DECEMBER 16-ÁN JELENIK MEG!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
HITMAN
CODENAME 47
Minden idők leghíresebb bérgyilkosa visszatért...
A KÖVETKEZŐ PC GURU DECEMBER 16-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Aurora Watching / Cold War / Earth 2160 / Law and Order: Criminal Intent / Suffering: Ties that Bind / UFO: Aftershock / X-Men Legends 2 / Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Animációk: 80 Days / Agatha Christie's: And There Were None / Age of Empires 3 / Battlefield 2: Special Forces / Dark Messiah of Might & Magic / Dungeons & Dragons Online / Elder's Scroll: Oblivion / Gears of War / Gun / NFL Headcoach / NFS Most Wanted / Pac-Man World Rally / Paraworld / Prince of Persia: the Two Thrones / Soul of the Ultimate Nation / Star Wars: Empires at War / Star Wars Battlefront 2 / Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan / The Movies / TOCA Race Driver 3 / Vietcong 2 / World of Warcraft: The Burning Crusade

Javítások: Age of Empires 3 v1.01 / Black and White 2 v1.1 / Blitzkrieg 2 v1.21 / Brothers in Arms: Earned in Blood v1.02 / Earth 2160 v1.37 / Fahrenheit v1.1 / F.E.A.R. v1.02 / Marine Park Empire v1.2 / rFactor v1.040.0 / Rome: Total War v1.03 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.05 / Starship Troopers v3.2.77 / Stronghold 2 v1.3.1 / The Sims 2: Nightlife v1.2.0.377 / The Sims 2: University v1.1.0.284 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v1.8

Mozielőzetesek magyar felirattal: Derailed / Freedomland / Fun with Dick and Jane / Harry Potter and the Goblet of Fire / Ice Age 2 / Jarhead / King Kong / Running Scared / Saw 2 / Slither

Shareware játékok: Off Road Arena / Aquatic of Sherwood / Beetle Bomp / Bistro Stars / Bricks of Atlantis / Fortune Tiles Gold / Kasparov Chessmate / Totem Treasure / Trijinx / Wild West Ransom

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Need for Speed Most Wanted (11db) / Quake 4 (3db) / Serious Sam 2 (4db) / Star Wars Battlefront 2 (3db) / The Movies (15db) / WoW: The Burning Crusade

Extrák: Morrowind végigjátszás 8 perc alatt (animáció) / FIFA 4v4 kupa rendezvény összefoglaló / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Ingyenes kiegészítések játékokhoz (modok): Ballistic Weapons 1.10 (UT 2004) / Rome Total War Realism Mod 6.0 / S.S.F. Realism Mod 2.0 (SWAT 4) / Tactical War (Battlefield 2)

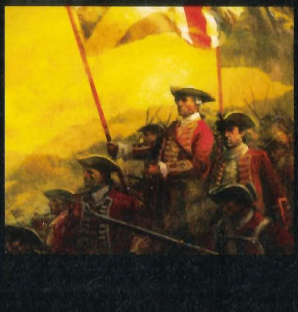
Képek a kukkolóban: Agatha Christie's: And There Were None / Battlefield 2: Special Forces / Dreamlords / Elveon / Empire Earth 2: The Art of Supremacy / Hegemony - Philip of Macedon / LoTR - The Battle for Middle-Earth 2 / LoTR Online - Shadows of Angmar / Mage Knight - Apocalypse / Pacific Storm / Pirates of the Burning Sea / Putt Nutz / Scooter Pro / Shopping Centre Tycoon / Sins of a Solar Empire / Ski Racing 2006 / Stoked Rider featuring Tommy Brunner / Sword of the Stars / They Hunger - Lost Souls / Vanguard - Saga of Heroes / Warfare / Warhammer - Mark of Chaos / X3 - Reunion

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.11.04) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero 7.0.1.2 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.11 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.10 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4...

Gears of War
videó

Prince of Persia 3
videó

Age of Empires 3
videó



13 Dupla DVD
8 demo + 45 videó

teljes játék magyarul:
RPM Tuning

DVD ROM no. 13

NFS: Most Wanted

A GUN készítői lassan elkészülnek a Grand Theft Auto vadnyugati változatával. **VIDEÓ**

World of Warcraft The Burning Crusade

Vajon a Most Wanted lesz a sorozat legjobb darabja? NNezdmegavideótVIDEÓ

PC GURU
DVD ROM no. 13

Do you ever wonder...

How exciting it would be to work for the World's leading energy company?

Our Business Support Center in Budapest can offer you such an opportunity!

We are looking for qualified candidates for the following positions:

Senior SQL DBA
5+ years SQL Server Database Administration & SQL programming experience. In depth knowledge of Windows NT environment is required.

SAP Internet Applications Analyst
5+ JAVA programming experience in SAP J2EE environment.
Intermediate SAP ABAP programming experience, with focus on internet-enabled development.

SAP Plant Maintenance Analyst
Working knowledge of the following SAP modules: PM/MM/QM/IM.
Experience in supporting 4.6 SAP R/3.

Highly Experienced Network Analyst
4+ years detailed experience in supporting & implementing IP based networks.
Expertise in Cisco routers, switches and network tools.

Windows Server Design Analyst
5+ years detailed experience in supporting Windows Server infrastructure.
Sound technical knowledge of Windows NT /2000 /2003 Servers.

SAP FI analyst
Sound knowledge of the SAP FI module with customizing skill.
Preferably Indirect Tax background.

All positions above required **Fluent English** language knowledge and **high degree.**

Wonder no more. Contact us.

If you have any of these skills, we are anxious to meet and provide you with the opportunity to work within our Company – so don't delay and today contact our dedicated recruitment agency at the following web address: www.grafton.hu or call on +36 1 235 2647.
You can also apply on-line and send your CV in English and Hungarian to em@grafton.hu with reference PC GURU.
More information about ExxonMobil Corporation can be found on: www.exxonmobil.hu

ExxonMobil

Jamba!

www.jamba.hu

Axel F

	valódi
Crazy Frog - Axel F	real1325
Crazy Frog - I Like To Move It	real1326
Crazy Frog - Pump Up the Jam	real1327
Crazy Frog - Bailando	real1328

Szuper Klub

Crazy Frog

ah1336

Képernyővédő Klub

Chart Hits

	Best Klub ¹poli	Szuper Klub ²valódi
Pussycat Dolls - Don't Cha	poli1890	real1310
Sugababes - Push The Button	poli1891	real1311
Rihanna - Pon De Replay	poli1892	real1312
Black Eyed Peas - Don't Lie	poli1893	real1313
t.A.T.u. - All About Us	poli1894	real1314
Bon Jovi - Have A Nice Day	poli1895	real1315
50 Cent - Hate It Or Love It	poli1896	real1316
The Rasmus - No Fear	poli1897	real1317
Gwen Stefani - Cool	poli1898	real1318
Eminem - Ass Like That	poli1899	real1319
Caramel - Szállok A Dallal	poli1900	real1320
NOX - Forogj Világ	poli1901	real1321
Crazy Frog - Original	poli1902	real1322
BEP - Don't Phunk With My Heart	poli1903	real1323
Akon - Lonely	poli1904	real1324

8 Jamba Mega Klub

Világújdonság!

VIDEOCSENGŐHANG
Cseréld le a csiripelő csengőhangod! Hívás érkezésekor videóklipp jelenik meg menő zenével!

Sugababes - Push The Button — vr1005

Rihanna - Pon De Replay — vr1006

Pussycat Dolls - Don't Cha — vr1007

Bon Jovi - Have A Nice Day — vr1008

Crazy Frog - Axel F — vr1009

6 Szoftver Klub

sz1030 — disco fények, vibrálás, menő zene! Keltsd életre a mobilod!

sz1031 — varázsolj színes extravagáns órát a régi szürke vekkered helyére!

5 Játék Klub

Racing Challenge — gm1180

Szeretnél forma 1-es BMW pilóta lenni? Akkor most megteheted! Küldd el a kódot a 1787-re és már versenyezhetsz is!

Age O. Empires 2 — gm1181

Zuma — gm1182

Carmageddon — gm1183

Monopoly Tycoon — gm1184

Soccer Unlimited — gm1185

Worms — gm1186

3 Képernyővédő Klub

ah1330

ah1331

ah1332

ah1333

ah1334

ah1335

7 Téma Klub

tm1020

tm1021

tm1022

4 Háttérkép Klub

hk1680 hk1681 hk1682 hk1683 hk1684 hk1693 hk1694 hk1695 hk1696

hk1685 hk1686 hk1687

Logótörlő

Eleged van, hogy a logód mindig útban van. Ezzel a programmal most azonnal eltüntetheted a kijelződről!

Nokia — hk1691

Siemens — hk1692

hk1697 hk1698 hk1699 hk1700

hk1688 hk1689 hk1690 hk1701 hk1702 hk1703 hk1704

Jamba Klubbok

[1] Best Klub	3 polifónikus csengőhang + 15 színes háttérkép +9 szoftver
[2] Szuper Klub	2 valódi zene + 10 színes háttérkép + 6 szoftver
[3] Képernyővédő Klub	4 animált képernyővédő
[4] Háttérkép Klub	4 színes háttérkép
[5] Játék Klub	2 mobil játék
[6] Szoftver Klub	2 szoftver
[7] Téma Klub	3 téma
[8] Mega Klub	2 videócsengőhang + 10 színes háttérkép + 6 szoftver

A rendelés egyszerű lépései

Ha pl. színes háttérképet szeretnél akkor küldd az XY kódot a 1787-es SMS számra:

1 kód — hk1680

2 telefonszám — 1787 *

3 termék

4 A kapott WAP-Push linket töltsd le, aktiváld és élvezd! Letöltés előtt ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

5 Használd fel kuponjaid a Jamba! rekálmain keresztül vagy a www.jamba.hu -n.

PANNON GSM · T · · Mobile

Segítség kell? 1/ 777-4852 info@jamba.hu

Videó csengőhangok: Nokia: 3230, 3650, 3660, 6260, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD **Polifónikus csengőhangok:** Nokia: 3100, 3200, 3220, 6100, 6230, 6600, 6610, 3510i, 7250(i); Motorola: V525; Samsung: E700, E800; Sharp: GX10(i); Sony Ericsson: T610, T630 **Színes háttérképek: Motorola:** V525; Nokia: 3100, 3200, 3220, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 3510i, 7250(i); Samsung: E700, E800; Siemens: MC60; Sony Ericsson: T610 **Valódi zenék, Effektek:** Motorola: V300, V500, V525, V600; Nokia: 3200, 3220, 6230, 6600, 7610; Samsung: E700, E800; Sharp: GX10(i), GX20, GX30; Sony Ericsson: K700i **Animált háttérképek:** Motorola: V220, V525, V600; Nokia: 3100, 3220, 6230, 6600, 7610; Samsung: E700, E800; Sharp: GX10(i), GX30; Sony Ericsson: K700i, T610, T630 **Játékok (JAVA):** Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3410, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6600, 6610, 6630, 6680, 6681, 6800, 6810, 6822, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7600, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i **Témák:** Motorola: A630, C370, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65, Sony Ericsson: T630, Z600, K500, S700, P900, Z1010 Szoftver: Motorola: E398, V550, V551, V3, V535, V635, V80; Nokia: 6230i, 8800, 6630, 6680, 6681, 7650, N-Gage QD; Sagem: V55, V65; Samsung: SGH-E300, E310, E810; Sony Ericsson: K300i, K500i, K700i, Z1010, K750i, S700i, T610, T630, Z600, V800; Siemens: C65, SL65, X65, M65, S65

* Minden héten a legmenőbb termékek fantasztikus áron! Tagsági díj: Best Klub 500Ft/hét; Szuper, Mega, Háttérkép, Képernyővédő, Játék, Téma és Szoftver Klub 1000Ft./hét. A klubtagság automatikusan megújul, ahol a fel nem használt kuponjaid jóváírásra kerülnek. Fizetés az emeltdíjas SMS fogadásával történik. Lemondáshoz küldd a klub típusától függő lemondószót a 1787-re. Best Klub: stopbest, Szuper Klub: stopszuper, Mega Klub:stopmega, Képernyővédő Klub: stopkepvedo, Háttérkép Klub: stophatter, Játék Klub: stopjatek, Szoftver: stopszoftver, Téma Klub: stoptema. T-Mobile és Pannon előfizetőknek. A szolgáltatás ellátását a Jamster Int. Sarl, a magyarországi lebonyolítást a Netsize Kft. végzi.